

BÂTISSSES & ARTIFICES : PRISON DE RENNES



casus belli
black-book-editions.fr

casus

#32

Janvier | Février 2020

Deadlands | Pathfinder 2 | Vampire

Interview Alain Damasio, Ghislaine Pujol

belli

Le magazine de référence des jeux de rôle



CHRONIQUES OUBLIÉES WEST

Un supplément CO Contemporain (3^{ème} partie)



SCÉNARIOS : COC, Héros & Dragons, L'appel de Cthulhu, Vampire



Bravo, vous portez un coup fatal au Demogorgon ! C'est fini !

Faut qu'on se trouve un nouveau jeu.

On a reçu une nouvelle commande !

Le jeu dans tous ses états

Philibert



ÉDITO

Les stars en renfort !

Salut à toutes et à tous

Vous allez lire dans ce numéro une interview exceptionnelle ramenée par Damien Coltice d'Alain Damasio, le plus grand auteur français contemporain de science-fiction. *Spoiler*. Il a joué et joue encore au jeu de rôle. Surtout, il explique à quel point notre hobby a façonné sa créativité et sa façon de travailler. Après Maxime Chattam, Joann Sfar, la liste des auteurs stars du monde de l'édition qui revendent désormais fièrement leur pratique et leur amour du JdR s'allonge de jour en jour.

Le 5 janvier, au moment où nous bouclons ces lignes, a dû débiter un nouvel *actual play* – parties de JdR filmées – nommé *La bonne auberge*, en cinquième édition *D&D*, en diffusion tous les mois, mené par l'acteur-auteur Lucien Maine et on retrouvera entre autres à sa table Pénélope Bagieu. Les deux compères jouaient ensemble il y a vingt ans. Lauréate en 2019 d'un prix Eisner (les oscars de la BD outre-Atlantique), Pénélope – que nous avons interviewée pour le numéro 2 de *Casus* il y a maintenant plus de dix ans – rôliste de longue date est désormais l'autrice française qui a le plus de poids sur les réseaux sociaux et dont l'influence ne cesse de croître, nommée dans « *Les 20 qui feront 2020* », par le magazine *Causette* ou dans « *Les 50 Français les plus influents* » par *Vanity Fair*. Elle va donc être filmée en train de jouer à *Donj'* tous les mois. Que demande le peuple rôliste ?

La prochaine étape, ce sont des stars de la télévision et du cinéma. Nous avons interviewé Alexandre Astier dans les années 2000 pour le magazine *Black Box*, paix à son âme. Alain Chabat a joué à *Cthulhu* dans sa jeunesse. Peut-on imaginer voir un jour des acteurs de ce calibre à une table de jeu ? En jeu de rôle, il n'est pas interdit de rêver. Au contraire, c'est chaudement recommandé.

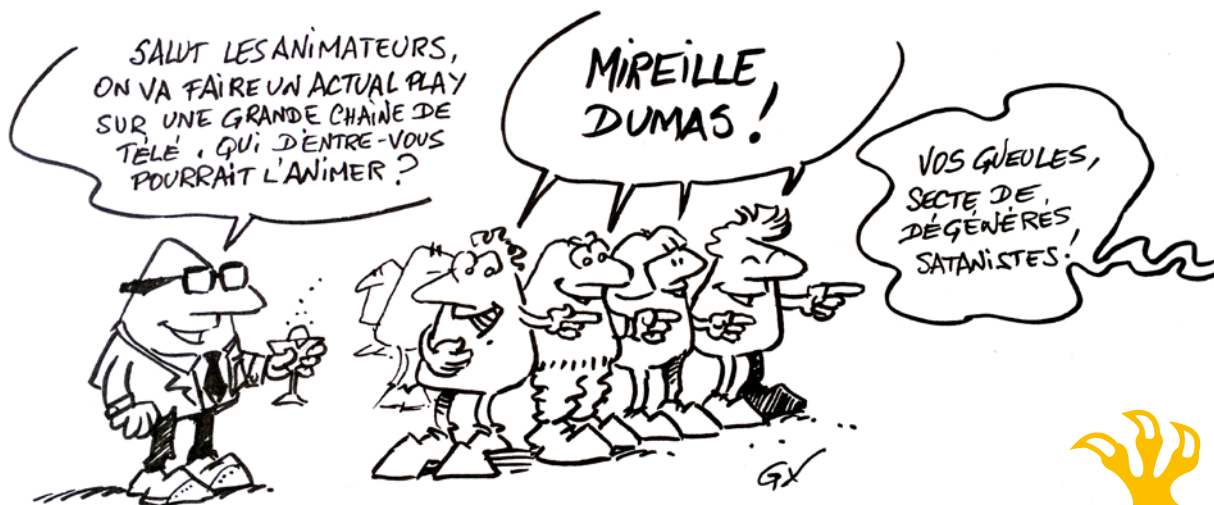
Bonne lecture et bon jeu à toutes et à tous

Thomas Berjoan et toute l'équipe



**RÉABONNEMENT
EN VUE ! ➔**

**Pour tous les abonnés
du numéro 27 à 32, il est
l'heure de se réabonner.**
Nous vous invitons à aller
en page 4 et 5 et à découvrir
dès maintenant notre offre !





EN DIRECT



En direct - Édito	1
En direct - Sommaire	2
En direct - Buzz mon rôliste	6

ACTUALITÉ



Actualité - Nouvelles du front	8
Actualité - Nouvelles d'ailleurs	24

CRITIQUES



Critiques - Vampire : la Mascarade 5 ^e édition	36
Critiques - Pathfinder 2 ^e édition	40
Critiques - Lamentations of the Flame Princess	44

SOMMAIRE

Critiques - Lex occultum	48
Critiques - The strange	52
Critiques - Fin du monde : Invasion Extraterrestre	56
Critiques - La laverie	58
Critiques - Band of Blades	60
Critiques - Fallout Wasteland Warfare	61
Critiques - Lovecraftesque	62
Critiques - Chasseurs de légendes	63
Critiques - Nations de Théah	64
Critiques - Les cavaliers du rohan	65
Critiques - Les derniers fils	66
Critiques - Le déluge	67
Critiques - La Campagne des Soleils Morts 4-6	68
Critiques - Black atlantic	69
Critiques - Les Arcanes majeurs	70
Critiques - Les Veilleurs du Lion vert	71
Critiques - Tiny	72
Critiques - Sets de dés & jetons d'amitié	73

ÉTAGERE DU ROLISTE



L'étagère - Le bric-à-brac du jawa	76
L'étagère - Time Stories révolution : Expérience	78

Casus Belli est édité par Black Book Editions, Multiparc de Parilly, Bâtiment i6, 50, rue Jean Zay, 69800 Saint Priest, www.black-book-editions.fr N°29, mars/avril 2019. **Directeur de publication** David Burckle, **Responsable de la rédaction** David Burckle, **Comité de rédaction** Pierre Balandier, Laurent Bernasconi, David Burckle, Damien Coltice, Julien Dutel, Gérard Gourjon, Didier Guiserix, Tristan Lhomme, Philippe Rat, Marc Sautriot, Thomas Berjoan **Secrétaire de rédaction** Thomas Berjoan **Création graphique** Damien Coltice **Maquette** Jérôme Cordier et Damien Coltice **Relecture** Loïs-Emmanuel Meyer.

Ont participé à ce numéro :

Relecture : Loïs-Emmanuel Meyer

Auteurs et relecteurs (le Gang Casus) : Aurodrephe, Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent « Kegrone » Bernasconi, Olivier Caira, Slawick Charlier, Damien Coltice, Jérôme Cordier, Croc, Jon D., Coralie David, Eric Dedalus, Julien Dutel, Cédric Ferrand, Laurent Fidelle, Nicolas Fuseau, Camille Guirou,

Etienne Goos, Gérard « Myvyrrian » G., Didier Guiserix, Romain « Meriak » Lecomte, Thomas Le Goareguer, Olivier Halnais, Derek Klivan, Romain d'Huissier, Florent Martin, R. Mike, Nurthor le Noir, L'Odieux Connard, Romain Pelisse, Philippe Rat, Thomas Robert, Adrien Saurat, Marc Sautriot, SLM, Alessandro Ciro Sacco, Tod, Mehdi Sahmi, Nicolas Tazuin, Nathalie Zema.

Image de couverture : Vampire, la mascarade, cinquième édition, avec la permission de Arkhane Asylum. Tous droits réservés.

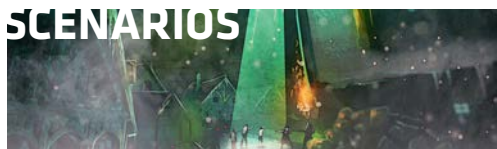
Illustrateurs, cartographes et photographes : Augustin, Guillaume Albin, Jems Bouzerna, Anthony Calla, Marcel Coucho, Laura Escoin, Benjamin Giletti, Didier Guiserix, Josselin Grange, Mathilde Marlot, Laurent Miny.

Toutes les illustrations sont © leurs auteurs et leurs éditeurs.

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

L'étagère - Time Stories révolution : Hadal...	79
L'étagère - Tapestry	80
L'étagère - Le téléachat du rôliste	81
L'étagère - Aliens	82
L'étagère - La mort ou la gloire	83
L'étagère - Petites inspis...	84

SCENARIOS



Scénario : Nomen Nescio (Héros & Dragons)	90
Scénario : Family business (Vampire)	108
Scénario : Le pont des supplices (L'appel de Cthulhu)	126
Scénario : They came beyond outer space and from past ! (CO Contemporain)	140



CO Contemporain - Chroniques Oubliées West	162
--	-----



Bâtisses & Artifices - La prison de Rennes	204
Jeu complet - Gwyn' la Taxi	218
MJ only - Préparer un combat...	222
PJ only - La session zéro	226



Archéo-rôlisme - Alternity	230
Archéo-rôlisme - Dark sun	234



Entretien - Alain damasio	238
Expo - Tolkien, voyage en terre du milieu	242
Entretien - Ghislaine pujol	246
Billet de l'Odieux connard - Lapidons-les...	252
Prochainement - Dans CB #33...	254
Le Casus club	256

Toutes les illustrations originales et les noms des produits mentionnés sont la propriété pleine et entière de leurs auteurs et éditeurs respectifs. Toute reproduction ou diffusion, même partielle, est interdite sans accord écrit de l'éditeur.

Remerciements Tous les éditeurs et professionnels qui jouent le jeu, Urban Comics, Lisa Stevens, Maxime Chattam, Florent de Scriptarium, Xavier de Oh My Game, Margaret Weis Productions, Charles de Trollune et les orgas d'OctoGônes, Julien De Jaeger & DiGdent, Le Grümph et Emmanuel Gharbi, Sébastien Boudaud et le Grimoire, Stéphane Bogard et la Edge team, les gars de Ravage, Paizo Publishing, la communauté du site Pathfinder-FR, l'équipe de Sans-Détour, Neko et Florrent, 7^e Cercle, A.K.A. Games, Gary Gygax et Dave Arneson, Jawad et le Département des Sombres Projets, Bragelonne, Sébastien Célerin et les XII Singes, Erik Mona, Laurent Rambour de Game-Fu, Hicham et les éditions du Matagot, Shane Hensley pour Pinnacle, Batronoban, Le Studio Deadcrows, Agate éditions, Arkhane Asylum publishing et Les Sorciers de la Côte.

Abonnements pour vous abonner ou pour tout changement d'adresse de votre abonnement, écrivez à :

infos@black-book-editions.fr ou à
Black Book Éditions,
Multiparc de Parilly, Bâtiment i.6
50, rue Jean Zay
69800 Saint Priest

Tarifs abonnement 54 € pour la France.

Autres pays : nous consulter. www.black-book-editions.fr.

Publicité Tête Brulée
(tetebrulee@casus-belli-mag.fr)

Numéro ISBN (PDF) 978-2-36328-633-8

Numéro ISBN (papier) 978-2-36328-632-1

Dépôt légal janvier 2020. **Imprimé en UE.**

Pour contacter la Rédac tetebrulee@casus-belli-mag.fr

Retrouvez-nous sur le site Casus et sur les réseaux sociaux. www.black-book-editions.fr.



POUR LE RÉABONNEMENT

SI VOUS VOUS ÊTES (RÉ)ABONNÉ AU NUMÉRO 26...

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 27 à 32 inclus, voici donc venue **LA FIN DE VOTRE ABONNEMENT !**

Afin de vous remercier pour votre soutien dès le début et pour vous inciter à renouveler celui-ci, **nous vous offrons en cas de réabonnement** (outre les avantages habituels indiqués dans la pastille jaune sur la page ci-contre) **UN BON D'ACHAT DE 20€** à valoir sur l'ensemble des PDF du catalogue Black Book Éditions disponibles sur la boutique en ligne Casus Belli (soit plus de trois cent titres) !

Pour obtenir ce *bon d'achat de 20€*, rien de plus simple :

- ▶ rendez-vous sur le site **www.black-book-editions.fr**,
- ▶ **identifiez-vous** pour accéder à votre compte,
- ▶ puis **abonnez-vous** à Casus Belli pour les numéros 33 à 38.

Si vous étiez abonné aux numéros précédents, **vous serez crédité automatiquement du bon d'achat de 20€** sur votre compte client.

Note : si vous n'étiez pas enregistré sur la boutique en ligne mais étiez néanmoins abonné ou si vous rencontrez le moindre problème technique, envoyez un mail à l'adresse suivante pour obtenir de l'aide : sav@black-book-editions.fr

Pour plus d'informations, rendez-vous sur :
www.black-book-editions.fr

(RÉ)ABONNEZ-VOUS À CASUS !



NE LOUPEZ
AUCUN
NUMÉRO !

54 €* POUR
6 NUMÉROS
EN VERSION PAPIER
+ PDF
SOIT UNE ÉCONOMIE
DE 30 € !

**Attention : l'abonnement
n'inclut pas les Hors-séries
Casus Belli !**

* Tarif valable pour la France métropolitaine uniquement.

ENVOYEZ UN CHÈQUE DE 54 € À L'ORDRE DE **BLACK BOOK ÉDITIONS** ACCOMPAGNÉ DE CE BULLETIN D'ABONNEMENT À L'ADRESSE SUIVANTE :

Black Book Éditions/Casus Belli
Multiparc de Parilly, Bâtiment i.6
50, rue Jean Zay
69800 Saint Priest

☐ **JE M'ABONNE POUR 6 NUMÉROS DE CASUS BELLI AU TARIF DE 54€**

(offre réservée à la France métropolitaine)

NOM : **PRÉNOM :**

EMAIL* :

ADRESSE :

CODE POSTAL : **VILLE :**

* votre email nous permettra de vous créer un compte sur la boutique en ligne de Black Book Éditions (www.black-book-editions.fr) afin que vous puissiez récupérer gratuitement le PDF de chacun des numéros de votre abonnement.

BUZZ MON RÔLISTE

Rôlistes hypés, cette rubrique est faite pour vous !

Double 20 nat' pour 2020 !

Peut-être avez-vous vu passer ce visuel sur les réseaux sociaux, signé par Mon Ruiz, mais il est vraiment réussi. 2020, l'année des 40 ans de Casus, sera résolument JdR, nous y croyons dur comme fer, à la Rédaction. Nous en profitons donc pour vous souhaiter une merveilleuse année, une année de 20 nat', en santé, bonheur, réussites en tous genre ! Et beaucoup de JdR, ce qui amène généralement le reste. Si si, la prescription du docteur Annabelli est formelle.



Le JdR en couv de Geo Ado

L'entreprise de conquête du monde par les rôlistes se poursuit bien. Pour son numéro de janvier 2020, Geo Ado met notre loisir à l'honneur avec un angle positif et compréhensif. Un vrai dossier, intéressant, documenté, fouillé. Mais comme ça fait plaisir ! On vous cite le pitch du dossier trouvé sur le site de l'éditeur :

« Faut absolument en parler, vous vous rendez pas compte, c'est énorme ! » « Bon ok, Nicolas, fais ton enquête sur les jeux de rôle ».

Notre reporter a donc joué, euh, enquêté auprès des fans de JdR, poussant le sacrifice jusqu'à incarner Servilus, l'esclave de la grande prêtresse. Il réablit la vérité : non, le jeu de rôle n'est pas réservé aux garçons chelous du collège. C'est en fait un loisir qui s'adresse à tous, qui permet bien sûr de cultiver l'imaginaire, de passer de bons moments avec les potes, d'en rencontrer de nouveaux. Et en plus, il porte des valeurs positives, comme l'explique Marie, membre de la Guilde : « Le JdR permet de transmettre des valeurs comme l'entraide et l'empathie. »



Le JdR outil marketing

La chaîne américaine de restaurant fast food Wendy's a publié en octobre 2019 un véritable bouquin de jeu de rôle de 96 pages, en PDF, pour promouvoir ses principaux messages. Dans *Feast of Legends*, vous trouverez une création de personnage très inspiré du d20 system, un peu de background sur les différents ordres de PJ et même une grande campagne en quatre scénarios. Ce qui frappe, c'est le soin apporté à l'ensemble. C'est vraiment jouable, avec un quick start rules, des fiches de prêtés et un ensemble véritablement jouable. Bon, l'exercice a ses limites mais cela a vraiment été fait avec sérieux.



Paris en couleur en 1910

De véritables images de la capitale française, tournées entre 1900 et 1914, ont été recolorisées avec les dernières techniques digitales de recoloration. En résultent un peu plus de deux minutes d'une véritable plongée dans la ville des lumières, un petit voyage indispensable pour tout amateur des années folles et une inspiration absolument nécessaire avant de se plonger dans votre prochaine partie de Cthulhu ou tout JdR inscrit à la même époque. Vous trouverez ci-dessous le lien mais, en tapant « *paris 1900 city of lights* » dans un moteur de recherche, vous la retrouverez très facilement.

<https://www.youtube.com/watch?v=Ue20LntcV2A>



Annabella Belli et Joe Casus



NOUVELLES DU FRONT

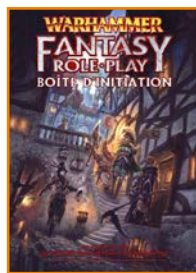
Et voilà, une nouvelle année de passée, Noël et la période des cadeaux et des sapins enneigés sont derrière nous. Enfin, pour les sapins enneigés, on repassera, merci le réchauffement climatique ! Et nous voilà déjà en 2020. Punaise, je me souviens d'une période pas si lointaine où on jouait à un jeu futuriste, Cyberpunk 2020... L'avenir, c'est demain. Voyons ce qu'il nous réserve côté JdR.

KHAOS PROJECT

➔ Sous le signe du Chaos

La boîte d'initiation de *Warhammer Fantasy* ayant enfin été validée par Games Workshop, elle devrait être disponible à l'heure où vous lisez ces lignes si tout s'est bien passé côté transport. En effet, si on conjugue fin d'année (et donc transporteurs « chargés ») et l'effet des grèves, il peut se passer quelques jours avant que le précieux soit disponible. Mais patience, il arrive !

Pour la suite, l'écran du jeu devrait arriver assez rapidement, mais aucune date n'est annoncée, la sortie étant suspendue à la validation de l'éditeur anglais. Le recueil de scénarios *Nuits agitées et rudes journées* est lui aussi dans les tuyaux, en attendant *L'Ennemi dans l'ombre*, le premier volet de la mythique campagne *L'Ennemi intérieur*, et son *Compagnon*. Mais il va probablement se passer encore quelques mois avant nous ne voyions arriver cette campagne, la VO n'étant pas encore sortie (cf. *Cubicle 7* dans les news VO, page 26).



LES XII SINGES

➔ En veux-tu ? En voilà...



La fin de l'année est chargée pour les *XII Singes*, que leur distributeur doit maudire puisqu'il a dû gérer les stocks et les envois en magasin de rien moins que vingt-trois produits de l'éditeur. Une paille ! Parmi eux, on compte notamment la collection *Libri monstorum* pour *Cthulhu Hack*, et la fin de la gamme *Dieux ennemis*, dont les ouvrages vont être adressés à leurs souscripteurs. Font également partie du lot *Hexagon Initiative* et *Dieux ennemis Initiative*, ainsi qu'un recueil de scénarios pour *Skull & Bones*.

Au premier trimestre 2020, l'éditeur lancera la précommande participative d'une campagne pour *Abstract Donjon* et un supplément *Abstract Steampunk*. Le livre de base, actuellement épuisé, sera réimprimé par la même occasion.

Autre financement participatif prévu début 2020 : la traduction de *Maze Rats* en version très augmentée contenant à la fois les règles de la VO et des règles écrites par les *XII Singes*, l'univers, un bestiaire et une campagne. L'éditeur proposera également un beau livre de taille imposante consacré à des lieux d'aventure *medfan* cartographiés, compatible avec *Maze Rats* (règles 5E et *XII Singes*).

Enfin, les *XII Singes* annoncent le financement participatif en 2020 d'un nouveau projet s'inscrivant dans la collection *Dark Monkeys*. Il s'agit d'une campagne motorisée par *Cthulhu Hack* se déroulant à Strasbourg et portant un titre évocateur : *La Ville en jaune*. En 1920, un sombre projet d'une ampleur sans précédent se déroule tandis que la cité alsacienne est en pleine rénovation urbaine. Peu à peu, la ville en jaune étend ses tentacules. Les investigateurs, chargés d'une enquête urbanistique, parviendront-ils à déjouer le Roi en jaune ? On ne sait pas encore sous quelle forme se présentera *La Ville en jaune* (une boîte comme *Man in the Maze* ou un ouvrage plus traditionnel ?), mais il contiendra à la fois le scénario, des personnages pré-tirés et le guide de Strasbourg dans les années 20.



SYCKO

➤ Des ados et un père fondateur

Financé cet été, *De bile et d'acier*, le troisième supplément pour *Libreté*, est arrivé. Ce supplément permet de renouveler le jeu au niveau de l'univers puisqu'il propose d'incarner des adolescents qui essaient de survivre dans un futur alternatif dans lequel les sirènes de l'averse ont trouvé le chemin de la réalité et attaquent l'humanité sous forme de géants. Pour les affronter, les PJ sont les seuls à pouvoir piloter les Aqualungs, des sortes de méchas. Pour ce supplément, les auteurs se sont inspirés d'*Evangelion* et de *Pacific Rim*, donnant ainsi à *Libreté* une nouvelle ambiance.

Pour le début de la nouvelle année, la prochaine sortie de Sycko sera *L'Empire de l'imaginaire*. Cet ouvrage de Michael Witwer est une biographie de Gary Gygax qui a fait l'objet d'un financement participatif en septembre 2018.



ACTUAL PLAY / BLACK BOOK ÉDITIONS

➤ Role'n Play

Alors que la saison 3 de *Role'n Play* arrivait à son terme le 19 décembre dernier, les *followers* ont enfin pu découvrir le nouveau mobilier acquis grâce à la campagne de financement réalisée il y a un an et qui avait pour objet de permettre le tournage de l'émission jusqu'à la fin de la saison 4. Ce dernier épisode était aussi l'occasion de découvrir un court métrage humoristique, clin d'œil aux déboires techniques de l'équipe en matière de *live*, réalisé par Olivier Boillot, dans lequel les acteurs-joueurs se font visiblement plaisir. Et avec, une fois encore en *quest-star*, le parrain de l'émission, Maxime Chattam, qui réalise là un retour aux sources dans un rôle plus vrai que nature.



À quelques semaines du début de la saison 4, Julien Dutel, le maître de cérémonie, a évoqué plus concrètement l'avenir de l'émission à l'issue de l'été 2020 : une nouvelle campagne de financement participatif aura lieu fin janvier pour permettre la réalisation des saisons 5 et 6. Des *goodies* sont déjà prévus, ainsi qu'une idée plutôt sympathique : la possibilité pour les différentes tables de jeu intéressées de jouer en parallèle des émissions et d'influer sur les situations vécues par les héros de *Role'n Play* ! Enfin, en attendant la sortie de la campagne *Oblivion* l'été prochain, les souscripteurs ont tous, à l'heure qu'il est, reçu la boîte d'initiation *Héros & Dragons Role'n Play*.

BLACK BOOK ÉDITIONS

➤ The Black list : endgame

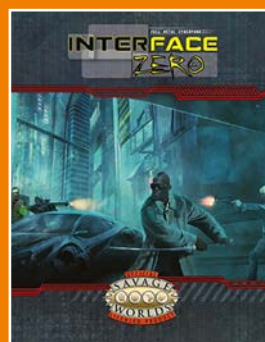
L'éditeur lyonnais continue de sortir jeux et suppléments à un rythme important, montrant que le tristement célèbre « *bouchon* » (non, pas celui de Fourvière !) n'est plus qu'un mauvais souvenir et que la file d'attente qu'il a généré se libère progressivement. Ainsi, en 2019, pas moins de onze précommandes participatives ont été livrées, et celle de *L'Œil noir* est partie à l'impression, avec *Interface Zero 2.0* dans son ombre. En 2020, le dernier reliquat de la « *black list* » qui restera à traiter est *Laelith*.

En attendant, les deux campagnes pour *Deadlands*, *Le Déluge* et *Les Derniers Fils* sont arrivées en novembre (cf. critique p.66-67), tout comme *The Strange* (le livre de base, l'écran et le supplément *La spirale sombre*).

Shadowrun Anarchy a été expédié aux souscripteurs à la mi-décembre, en même temps que l'écran, les suppléments *Neorévolution* et *Bloody business*, à temps pour pouvoir être placé sous le sapin par le Père Noël !

La fin de l'année aura aussi été marquée par l'envoi de *Joan of Arc* aux souscripteurs ainsi que par les sorties de *L'Empire des ossements*, sixième et dernier volume de la campagne *Soleils morts* pour *Starfinder*, et de *Les apparences sont trompeuses*, une aventure pour *Tails of Equestria* dans laquelle figure un personnage bien connu des fans de l'univers, Discord. Et bien entendu, l'arrivée en toute fin d'année de *Pathfinder 2*, qui sera rapidement suivi de son écran et de la première campagne.

BBE ne relâche pas son effort avec le changement d'année puisque vont arriver très vite, début 2020 : la campagne *Le Retour des seigneurs des runes* (la dernière pour *Pathfinder* 1er du nom), les suppléments *Les Mondes du Pacte* et *Arsenal* pour *Starfinder*, et le starter set de *Tails of Equestria*.



STUDIO DEADCROWS

➤ D'Est en Ouest en passant par Aquablue

En octobre dernier, le studio des corbeaux morts menait une campagne de financement participatif sur *GameOn Tabletop* pour la publication de *Cthulhu No Kami*, un JdR abordant le mythe de Cthulhu de façon originale par son approche. En effet, non seulement il intègre les Grands anciens dans la société niponne, mais il propose aussi de jouer à plusieurs périodes très différentes de l'histoire du Pays du Soleil levant, de l'Antiquité à nos jours en passant par l'âge d'or des samouraïs. La proposition de jeu a séduit 330 souscripteurs qui, avec 66 000 euros, ont financé les deux livres de base du jeu (*La Voie du senseï* et *La Voie du héros*), l'écran (et son livret incluant deux scénarios), un *Kit du héros*, un recueil de cinq scénarios, et cinq livrets de *settings* avec leurs scénarios. Tout cela met l'eau à la bouche, mais il faudra maintenant patienter jusqu'à fin 2020 pour voir arriver le jeu.

En attendant, *Les Écureuils attaquent !* est disponible, tout comme l'intégralité de la gamme *Tecumah Gulch*. Les souscripteurs de *La Chute de Delta Green* ont reçu les PDF d'une version bêta du jeu, les livres devant être imprimés en janvier. Et le processus éditorial se poursuit sur *Nautilus*, *Runequest* et le setting *Lovecraft* pour *Monster of the week*. Enfin, *Aquablue*, le jeu d'aventures, tiré de la très belle BD du même nom, fera l'objet d'une précommande participative début 2020, en sachant que le travail d'écriture est déjà fort avancé.



→ Hommage à Élise Lemai

Je l'appelais *mon elfe*. Ça lui allait bien. Mais les elfes sont immortels et elle... elle nous a quittés. Elle est partie comme elle a vécu : en douceur, sans déranger. Elle détestait se mettre en avant. Pourtant, elle a marqué notre loisir à plusieurs titres, et de façon exceptionnelle.

Élise Lemai « *ne jouait pas* » : *Vampire* et *INS* à l'école puis, plus tard, une rare partie « *pour les amis* »... Son truc, c'était l'écriture. Avec Sébastien Lecoine, son mari, ils formaient le duo Eilléa Ticemon. Leur parcours ? Une première expérience dans le JdRA avec *Mutants* (2006) puis, dans le milieu professionnel, plusieurs créations originales : *Donjons Louforcs* (2009), *Manga No Densetsu* (2011) et *R.I.P.* (2013). Chaque fois qu'un de leurs ovnis « *foufous* » était publié, un vent de fraîcheur soufflait sur nos étagères.

Autrice de JdR comme il en est trop peu, Élise avait également une activité solo : du scénario pour *Cobra* (2013) et beaucoup de relecture : *L'Appel de Cthulhu*, *Les Lames du Cardinal*, *Bimbo*, *Wulin*...

Mais le plus grand apport d'Élise au jeu de rôle francophone, c'était sa présence étincelante. Elle soutenait tout le monde : auteurs, illustrateurs, associations... Enjouée, positive, elle insufflait en chacun l'énergie nécessaire à l'aboutissement du processus créatif. Avec Sébastien, ils se faisaient ambassadeurs naturels de tous ceux qui en avaient besoin. En convention, tandis que Monsieur se lançait dans des marathons de maîtrise, Madame se mêlait à la foule, photographe improvisée ou journaliste pour le GRoG. Elle aimait immortaliser les instants de joie et les moments de partage. D'un mot gentil, d'un sourire lumineux ou d'une phrase amicale, elle vous marquait dès la première rencontre. Je me souviens avoir pensé « *cette fille n'est pas comme les autres... Je l'aime déjà !* »

D'innombrables hommages lui ont été rendus sur les réseaux sociaux. Entre tous, RPGers a su trouver les mots parfaits :

« *Élise vous aimait, elle nous manquera terriblement.* »

Merci, Élise.



Camille Guirou

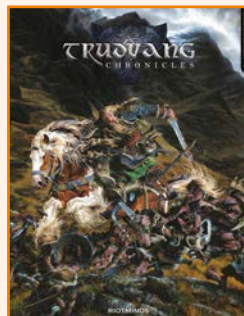
BLACK BOOK ÉDITIONS

→ Chroniques scandinaves

Alors que *BBE* parvient enfin au bout de sa liste de précommandes participatives à réaliser, l'éditeur s'est lancé dans une nouvelle opération pour financer l'édition du jeu suédois *Trudvang Chronicles*, annoncé depuis fin 2016. Ayant retenu l'expérience des PP antérieures, *BBE* a souhaité maîtriser le processus en ne proposant qu'un nombre de paliers limité pour pouvoir sortir le jeu rapidement. Le succès a été au rendez-vous avec un peu plus de 500 souscripteurs et 80 000 euros alors que la campagne n'a duré que huit jours.

Les ouvrages proposés (le *Livre des règles* et le *Bestiaire de Jorge*, ainsi que le recueil de scénarios et de nouvelles), à l'exception d'un petit scénario ajouté en bonus en fin de campagne, étant déjà traduits, *BBE* prévoit une sortie à l'été prochain. En cette fin d'année, les PDF du *Livre des règles* et du *Bestiaire de Jorge* ont déjà été fournis aux souscripteurs.

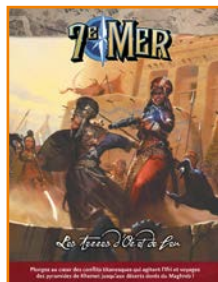
Une vidéo *Let's play*, disponible sur la chaîne YouTube de *Black Book Éditions*, a été réalisée dans les locaux de *Role'n Play* à l'occasion de la PP et vous permet de découvrir le jeu et son univers par l'intermédiaire d'une partie.



STUDIO AGATE

➤ D'or et de feu

La gamme *7e Mer* poursuit son développement avec un nouveau financement participatif qui a eu lieu au mois de novembre sur *Ulule* pour permettre la publication du supplément *Les Terres d'Or et de feu* ainsi que quatre recueils de scénarios inédits et exclusifs à la version française. Gros succès avec plus de 600 souscripteurs au rendez-vous et 63 000 euros, qui ont permis, outre les ouvrages proposés, l'ajout de deux recueils et d'autres bonus.



RENCONTRES OCTOGÔNES

➤ Retours d'expérience

La Rédaction de *Casus* était présente à la convention Octogônes, à Lyon, début octobre. Ce fut l'occasion de déambuler entre les stands des éditeurs et des graines d'auteurs, les seconds cherchant l'attention des premiers, les premiers prospectant les seconds. Nous y avons fait plusieurs rencontres prometteuses, avec des auteurs toujours passionnés.

Ainsi, Damien et Virginie écrivent depuis plusieurs années *Les Chroniques du Lac d'Or*. Se consacrant initialement à leurs seules tables de jeu, ils ont finalement décidé de se lancer dans la publication de leur création : un univers simple à énigmes, dans lequel évoluent des animaux anthropomorphes. Le Lion affronta un jour l'empereur Dragon pour sauver le Royaume. Deux siècles plus tard, le monde pacifié est à nouveau menacé. La technologie naissante tire son électricité de l'Arbre de vie, qui anime les machines d'une mégapole volante. La magie imprègne le monde, mais n'est pratiquée que par dix mages, pas un de plus. Il faut savoir gagner sa place.



Les Chroniques du Lac d'Or sont soutenues par les éditions *Posidonia*. L'écriture est terminée à 75 % et en grande partie relue et corrigée par l'éditeur. Les illustrations sont aussi en bonne voie, le choix de la couverture est imminent. Le financement participatif est prévu pour 2020, pour un jeu annoncé comme transmédiatique (vidéos explicatives, roman illustré, série audio, jeu de dés...).

Autre rencontre intéressante, Olivier « *Alnomcys* » et son univers 100 % original : *Emysfer*. Le financement est prévu pour mars 2020, toujours sous l'égide de *Posidonia*, l'éditeur associatif qui s'est lancé dans le JdR depuis une bonne année maintenant. L'annonce sera faite au FIJ 2020, auquel participera l'équipe des auteurs, qui fera tester deux nouveaux scénarios inclus dans l'offre de base. Quelques kits de découverte seront aussi disponibles à cette occasion.

Emysfer est le nom d'une exoplanète dont l'écosystème, totalement inédit, doit la vie au plancton, un micro-organisme saturant la planète, et donne aussi corps à la magie. L'auteur a construit l'éco-système du jeu en utilisant des arbres phylogénétiques. La démonstration qu'il nous en a fait est bluffante. En partant d'un concept et en suivant les ramifications possibles, vous pouvez créer n'importe quel organisme vivant. Le site de présentation du jeu vous en apprendra plus : www.emysfer.fr. La cohérence semble assurée, car c'est l'auteur qui crée lui-même les cladogrammes qui servent à donner la vie à l'infini. Il rêve déjà d'un site où regrouper les créations d'une communauté qui s'agrègerait autour de son concept. Nous suivrons de près ce projet original, dont les illustrations prometteuses inspireront sûrement les futurs souscripteurs.

Enfin, nous avons réussi à croiser Etienne Bar, l'auteur de *Friponnes*, qui a enchaîné les parties de démo pendant tout le week-end. Pas facile de le coincer entre deux séances, tellement il était demandé. Il nous a confié qu'il travaillait à l'écriture de la V2, qui sera estampillée Steampunk (des dirigeables, des flingues et des corsets sexy). Pour l'instant, il conceptualise son imagination débridée. Nous en reparlerons dès qu'il aura avancé dans son projet.

DÉCOUVREZ LE JEU DE RÔLE EN DOUCEUR... AVEC LES HÉROS DE



DISPONIBLE



**casus
belli**
LA MAISON DE L'ÉCRITURE DES JEUX DE RÔLE

black-book-editions.fr



BLACK BOOK ÉDITIONS

➔ Invasion 2.0

Telle une tempête de réalité, la seconde campagne éclair (8 jours) des Hommes en Noir sur *Game On Tabletop*, consacrée à *Torg Eternity*, a été foudroyante. Après *Trudvang Chronicles* début octobre, l'éditeur propose des souscriptions maîtrisées et raisonnables. Trop parfois au goût de certains, tellement nous avons été habitués à la profusion de paliers bonus, qui peuvent ensuite s'avérer difficiles à tenir. Toujours est-il que le Décharné et ses alliées vont déferler pour la deuxième fois dans l'Hexagone. L'offre Chevalier des Tempêtes était la seule proposée, avec une version collector pour les puristes. La boîte de rangement, offerte en *early bird*, permettra de ranger le livre des règles, l'écran, la carte du jour de l'invasion et les fameuses cartes d'événement. Outre un scénario additionnel offert, un livret d'aventures « Jour 1 » en option vous permettra de faire jouer l'invasion dans les différentes zones d'incursion des Seigneurs avec des personnages pré-tirés. Il n'a manqué que quelques centaines d'euros pour faire sauter la banque et décrocher le dernier palier qui offrait un panel d'aides de jeu. Sera-t-il malgré tout, grâce à l'esprit de Noël, débloqué pour les 290 souscripteurs, au moins en PDF ? Proposé à la vente plus tard ? Mystère, le Conseil de Delphes se réunit à huis-clos pour trancher ce dilemme.

En 1990, *Torg* innovait avec son paquet de cartes d'action, qui permettaient de gérer les combats, les actions étendues et donnaient aux joueurs la possibilité d'intervenir directement sur l'histoire. Si, de nos jours, cette pratique est plus répandue, elle était révolutionnaire à l'époque. Côté pitch, *Torg Eternity* n'est pas juste une remise à zéro. Cette nouvelle invasion cible notre Terre actuelle. Celle de 1990 était un autre paradigme. On reprend le même, mais on recommence différemment. Chaque cosm aura son supplément, qui héritera du passé mais proposera une réalité un peu différente de ce qu'ont connu les anciens fans. La livraison est annoncée pour l'été prochain, espérons que la suite enchaîne rapidement.



ÉDITIONS POSIDONIA

► Si on ne fait rien...

... nous finirons peut-être comme ça. Dans le numéro précédent, nous vous parlions déjà de *2103*, un jeu post-apo réaliste. Il a franchi une étape importante avec son financement sur *Game On Tabletop* cet automne. La souscription a été un bon succès pour ce projet relativement confidentiel soutenu par l'éditeur associatif *Posidonia*, qui étoffe tranquillement sa gamme JdR. Le livre de base est donc assuré de paraître, enrichi d'illustrations supplémentaires. Il sera accompagné d'une carte en tissu sur la Terre du siècle prochain et d'un bloc de fiches de personnages. Il n'a manqué que quelques centaines d'euros pour faire sauter le palier débloquant l'écran. Sa mise à disposition, au moins en PDF, est en discussion avec la maison d'édition.

Nous avons rencontré Guillaume, l'auteur du jeu, à l'occasion de la convention Octogônes. Son enthousiasme pour son bébé était communicatif. Il a enchaîné des présentations avec des parties de découverte pendant tout le week-end. Le système de jeu est basé sur un système éprouvé de pourcentages particulièrement fluide. Les combats disposent quant à eux d'une mécanique tactique immersive.

En attendant de vous donner des nouvelles, retour sur le thème du jeu avec un petit pitch de sa part : *2103*, l'humanité s'est effondrée et compte moins de trois milliards d'habitants, fauchée par les famines, les épidémies et les guerres. L'effondrement global est le résultat de la convergence de crises majeures : changement climatique, extinction massive d'espèces, érosion des sols, épuisement des ressources... Dans ce monde chaotique, seuls quelques États stables persistent au détriment des libertés. La police omniprésente s'est progressivement désengagée au profit de sociétés de sécurité privées. Agents de l'une d'elles, les personnages devront remplir des contrats aussi variés qu'une enquête pour homicide, la protection d'une personnalité, le transport d'un colis confidentiel, ou la neutralisation d'une cellule terroriste...

Dernière confidence : l'année à laquelle se passe le jeu (et donc son titre) est une *private joke* de l'auteur, une date qui lui tient particulièrement à cœur. Devinerez-vous pourquoi ?

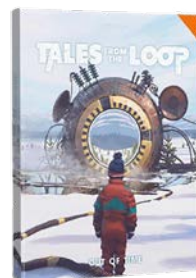
ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

► Autour de la table, tout le monde vous entendra crier

La rumeur courrait depuis quelques mois, c'est enfin officiel : c'est bien *Arkane Asylum Publishing* qui publiera la VF d'*Alien*, le jeu de rôle qui couvre l'ensemble des films de la saga *Alien*, depuis *Prometheus* jusqu'à *Alien 3* (seul *Alien 4*, qui se situe plus tardivement dans la chronologie, est exclu). Le dernier-né de *Free League* (*Coriolis*, *Tales from the Loop*, *Mutant Year Zero*, excusez du peu !) vient de sortir en VO, il ne reste plus qu'à patienter pour pouvoir crier en français dans le texte !

Voilà qui relance au passage les rumeurs d'une reprise de *Mutant Year Zero* (anciennement aux éditions *Sans Détour*), mais pas d'annonce pour l'instant. Et puisque l'on parle de *Free League*, *Arkane* confirme qu'il traduira le dernier supplément pour *Tales from the Loop*, *Out of Time*. Pas encore de date annoncée, mais pour un supplément hors du temps c'est plutôt normal, non ?

En revanche, l'éditeur a annoncé s'être associé à *Helmcast*, l'éditeur suédois de la nouvelle édition de *Kult* pour la publication de *Troubleshooters*, un jdr inspiré de BD franco-belges dans la veine *Spirou* et *Fantasio*. Un financement participatif sera organisé conjointement par les deux éditeurs prochainement pour sortir ce jeu suédois à la fois en anglais et en français. Nice !



→ Des bas et des hauts

Fragged Empire ayant été livré et étant désormais disponible en PDF, AKA Games projette de sortir le supplément *Fragged Kingdom*, qui contient un nouveau *setting* et des règles adaptées. Cet ouvrage décrit Akharon, un monde ravagé par une guerre de magie druidique et débordant de monstres et de forces maléfiques. *A priori*, il ne sera cependant publié qu'en PDF et nécessite le livre de base de *Fragged Empire*.

Du côté de *Chill*, c'est le clap de fin. En effet, suite à une affaire de harcèlement sexuel, l'éditeur américain *Growing Door Games* a mis la clé sous le paillason, mettant de fait fin au développement du jeu et à la licence d'AKA Games.

Heureusement, *Symbaroum* est là pour remonter le moral à l'éditeur : les ouvrages du dernier financement participatif en date seront livrés très prochainement et une nouvelle opération va pouvoir être lancée pour la publication de la troisième partie de la campagne du *Trône d'épines*.

AKA Games travaille également sur deux autres projets inédits qui seront présentés dès que les choses prendront une tournure plus concrète.



→ DCC en VF

Éditeur de BD, de livres sur le cinéma, et d'artbooks, Akileos vient d'annoncer la publication prochaine de la version française de *Dungeon Crawl Classics*, le jeu OSR de Joseph Goodman. Outre le livre des règles, l'éditeur proposera également trois aventures dans le cadre d'une campagne de financement participatif qui se déroulera à partir de mi-janvier sur *GameOn Tabletop*. Si la réussite est au rendez-vous, Akileos prévoit d'ores et déjà des paliers de financement incluant l'écran du jeu et des sets de dés spéciaux.



→ Par Ødin, la fin est proche !



Aussi rencontrés à Octogônes, les auteurs de *Darkrunes* nous avaient annoncé le lancement imminent de la suite prévue au livre de règles. *Ragnarok* a été financé avec succès en novembre. La campagne, en trois parties, sera imprimée dans un livre à couverture rigide, reliure cousue et 100 % en couleur grâce aux trois paliers débloqués qui étaient destinés à embellir le projet. Les joueurs, enfants bâtards des dieux nordiques, se lanceront à la recherche d'une relique du passé pour délivrer un dieu et combattre un ennemi gigantesque. N'en dévoilons pas plus pour garder le plaisir des joueurs intacts. Le livre de campagne, outre ses enrichissements obtenus, sera accompagné de quatre livrets de personnages, de seize fiches détaillées de PNJ et de plans. Deux scénarios additionnels seront aussi offerts en PDF aux souscripteurs. La campagne est quasiment rédigée en totalité. L'envoi de l'ensemble du matériel est annoncé pour le second semestre 2020.

Pour faire patienter vos fiers guerriers scands, un scénario gratuit en plusieurs chapitres est disponible en téléchargement sur le site de l'éditeur. *Les Chroniques de Thëia* regroupent les histoires partagées chaque été, le jour de la pleine lune, par le Grand-druide Colenturix et le vénérable sage Arik au sommet du mont Colnos. Vous y trouverez aussi des règles additionnelles. À noter que le chapitre six peut servir d'introduction à *Ragnarok*.

Une autre indiscretion nous est parvenue. Les auteurs réfléchissent sérieusement à une édition « modernisée » de *Ji-herp*. On vous tient au jus, promis.

EDGE FRANCE

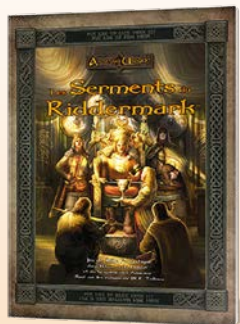
➤ Zen attitude

Malgré l'annonce de l'éditeur anglais *Cubicle 7* concernant l'arrêt de la VO de *L'Anneau unique* (cf. la rubrique "news VO", p.26), *Edge France* se montre tout à fait serein quant à la publication des ouvrages en VF. En attendant plus d'informations du détenteur de la licence, *Sophisticated Games*, par rapport à l'avenir du jeu, l'éditeur franco-espagnol poursuit son programme et vient d'annoncer la sortie prochaine de deux des trois ouvrages non encore traduits.

Bree est un supplément de 96 pages consacré au Pays de Bree. Outre la description de la région et de ses villages, il contient de nouvelles entreprises, des cartes géographiques, une culture (les hommes de Bree) et trois nouveaux scénarios. Prévu pour le deuxième trimestre 2020, *Les Serments du Riddermark* est quant à lui un recueil de six scénarios qui peuvent être joués indépendamment ou former une campagne épique, comme *Ténèbres sur la Forêt Noire* et *Les Vestiges du Nord*. Il est conçu pour être joué avec *Les Cavaliers du Rohan*, sorti il y a quelques mois et critiqué dans ce numéro (cf. page 65).

Le troisième ouvrage évoqué ne sera en revanche pas traduit, non pas à cause de la décision de *Cubicle 7* mais parce qu'il contient des règles qui ont été reprises dans la 2e édition du jeu. Il n'y a donc plus qu'à attendre une décision de *Sophisticated Games* pour savoir ce qu'il en sera de cette v2. Du côté d'*Aventures dans la Terre du Milieu*, deux ouvrages (*À l'orée de la Forêt noire* & *Écran du Gardien des Légendes et Contes et légendes des Terres sauvages*) sont en cours de relecture finale et devraient partir à l'impression d'ici fin janvier 2020.

Changeons d'univers et glissons dans les années 20 de notre bonne vieille Terre : la boîte d'initiation de *L'Appel de Cthulhu v7* est enfin arrivée. Nous devrions pouvoir vous en faire la critique dans notre prochain numéro. Le recueil de scénarios *Aux portes des Ténèbres* est prévu pour le premier trimestre 2020, tout comme les deux ouvrages de base du jeu, *Le Manuel du Gardien* et *Le Manuel de l'Investigateur*, et les *Accessoires du Gardien*, composé de l'écran du jeu et du scénario *La Maison hantée*.

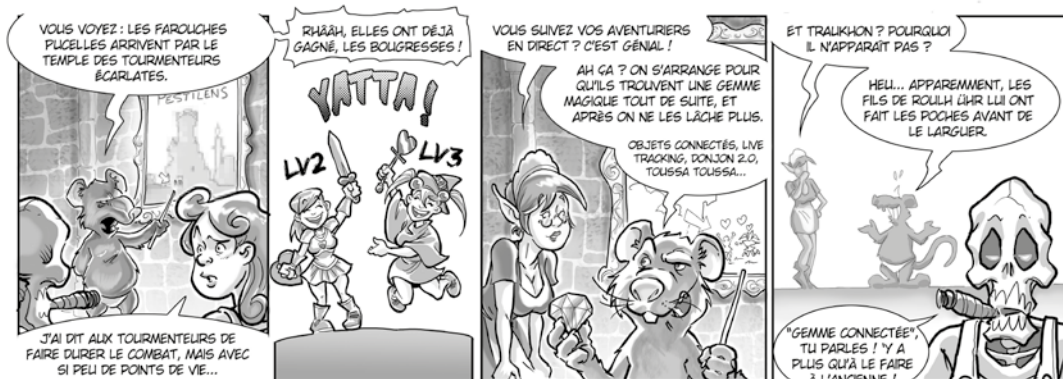


ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

➤ Es-tu un dieu ?

Après avoir financé la réalisation de *Gods* dans la langue de Shakespeare en début d'année sur Kickstarter, *Arkhané Asylum Publishing* a lancé une nouvelle opération de financement participatif sur *Ulule*, pour la version française cette fois. Ce jeu, imaginé par Bastien Lecouffe-Deharme et coécrit avec Julien Blondel, qui lui a apporté son système Totem, a réalisé un très beau score, avec près de 800 contributeurs et 90 000 euros dans la cagnotte. Le jeu verra donc le jour en deux versions, simple ou collector, toutes deux sublimes, accompagné d'un écran, d'un art-book, d'une novella, d'un livre de campagne, d'une carte géographique en poster, de dés et de livrets de personnage. En attendant la sortie, prévue en mai 2020, vous pouvez déjà télécharger gratuitement le kit de découverte, *Quand Eshmaraddon serra le poing* (cf. notre critique p. 74), qui vous permet de découvrir le système et l'univers des Terres sauvages. Tout cela est très prometteur et soutenu par des illustrations et une mise en page de toute beauté.





BLACK BOOK ÉDITIONS / GALE FORCE 9

► D&D suspendu !

Des communiqués successifs de *BBE*, qui traduit, distribue et vend la VF de *D&D* 5E, et du distributeur *Novalis* ont stupéfié les rôlistes juste avant Noël en informant de la décision radicale prise par *Gale Force 9*, l'éditeur de jeux disposant de la licence pour les éditions étrangères du célèbre JdR. En effet, *GF9* a suspendu avec effet immédiat la distribution et la vente du jeu en France à compter du 19 décembre. Aucune information ne nous est parvenue sur les raisons de cette décision ni sur l'avenir de la localisation de *D&D* dans notre pays, mais *GF9* a indiqué que la version française allait se poursuivre avec pas moins de quatre ouvrages en 2020..

JDR ÉDITIONS

► Ave Caesar !

Après *Antika* et parallèlement à *Normazone*, qui devrait sortir prochainement chez les *Ludopathes*, Bruno Guérin nous propose de jouer dans la Rome antique avec *Imperator*. Il s'agit d'un jeu historique ayant pour cadre la période entre la République et l'Empire (grosso modo, entre 100 av. JC et 150 ap. JC). Les héros pourront côtoyer César, Cléopâtre, Spartacus, Vercingétorix et tant d'autres. Les scénarios, en mode *one shot* ou campagne, permettront aux personnages des actions véritablement héroïques, que ce soit par des conquêtes militaires en affrontant des tribus barbares, ou dans l'arène politique en participant à des joutes verbales au sein du Sénat. L'élément central du jeu est la Gloire que récolteront les PJ, quel que soit le domaine dans lequel ils l'obtiendront. Bien sûr, les joueurs pourront incarner des Romains, mais aussi des Gaulois ou tout autre peuple du monde romain, qu'ils aient la citoyenneté de Rome ou pas. Un abondant choix de professions, classées par types de carrière, permettra de constituer des groupes variés allant du politicien au centurion en passant par le gladiateur et bien d'autres.

La mécanique de jeu se veut simple et fluide, basée sur le dyptique classique caractéristiques/compétences (déterminées par répartition de points en fonction de l'historique du personnage) qui indique le nombre de D10 à lancer, la difficulté étant représentée par la valeur à atteindre sur chaque D10.



L'auteur et l'éditeur prévoient le développement d'une belle gamme, qui semble assurée pour le moment grâce à la réussite d'un financement participatif qui s'est conclu mi-décembre avec près de 300 souscripteurs et 23 000 euros. Le jeu, enrichi de deux scénarios, sortira au printemps avec un écran rigide et notamment un plan de Rome. Une belle version collector était également accessible au moment de la précommande, avec son vernis sélectif, une boîte de rangement et du matériel de jeu pour cinq joueurs.

EXPOSITION

Fantasy, retour aux sources



Alors que l'exposition sur l'œuvre de J.R.R. Tolkien bat son plein (cf. notre reportage page 238), La Bibliothèque Nationale de France (BNF) va mettre à l'honneur la *fantasy*. Du livre au cinéma, en passant par la musique, la bande dessinée ou le jeu vidéo, elle imprègne notre culture contemporaine. De janvier à mars prochains, la BNF propose une plongée au cœur de notre littérature favorite. Elle va se décliner sous plusieurs formes : un site internet, un jeu vidéo, des conférences et une sélection documentaire en salle d'exposition.

Le site internet mettra en valeur les sources mythiques et historiques desquelles la *fantasy* s'inspire. Le jeu vidéo, *le Royaume d'Istyal*, sera disponible pendant toute la durée de l'événement. L'aventure narrative et immersive explorera un univers merveilleux peuplé de créatures et d'objets mystérieux, dans lequel le joueur devra sauver l'Arbre du Savoie.

De nombreuses conférences sont programmées, de *World of Warcraft* à la geste arthurienne. L'exposition sera aussi exhaustive que la démultiplication de la *fantasy*. L'antique borne d'arcade installée à l'entrée, proposant les classiques du genre, n'est qu'un exemple parmi tant d'autres qui vous y attendront.

À 3,90 € l'entrée, pourquoi se priver ? C'est même gratuit sous certaines conditions, notamment sur présentation de votre billet de visite de l'expo Tolkien. Alors, n'hésitez pas, faites un détour et racontez-nous vos aventures.

MATRAE CRÉATION

Antychrist



Matrae Création vient de publier deux nouveaux scénarios gratuits en PDF. *Corruptere vescendum carnes* vient compléter le *Kit d'initiation* d'*Antychrist* en abordant une nouvelle partie de l'univers du jeu. Dans

ce scénario, les joueurs incarnent des habitants des Terres brûlées qui exploreront les profondeurs de la forêt blanche, située autour des ruines de Paimpont. Ils y découvriront des habitants à la longévité inhabituelle... et la folie engendrée par la corruption de l'âme. Le scénario est accompagné de prétrisés qui permettent de changer de point de vue, ce qui n'est pas inintéressant. L'éditeur annonce que ces personnages pourront être réutilisés dans d'autres scénarios qui seront publiés par la suite.

L'autre scénario, *In urbe sancta*, prolonge lui aussi le *Kit d'initiation* en faisant suite à son scénario par une histoire sombre, angoissante et dangereuse. Vous y trouverez également un PJ prétrisé supplémentaire.

ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

Même les anniversaires ont une fin

Depuis le temps que nous les annonçons, les derniers suppléments pour le Monde des Ténèbres édition 20e anniversaire sont enfin disponibles en boutique, à savoir *Umbra* pour *Loup-Garou l'Apocalypse*, *France by Night* et *L'Hérésie Cathare* pour *Vampire : l'Âge des Ténèbres*, et le très imposant *Journal de Becket* pour *Vampire : la Mascarade*. Critique à suivre dans notre prochain numéro.



Pendant ce temps, le colossal travail sur *Mage* continue d'avancer. Arkhane envisageait de publier ensuite *Changeling*, mais *White Wolf* ayant entre temps annoncé la fin des gammes 20e anniversaire, cela reste à confirmer. Il y a de fait peu d'espoir de voir traduire le 5e et dernier jeu de la gamme, *Wrath*, aussi passionnant que décrié pour sa noirceur.

L'écran modulable pour Maître du Jeu : nombres de panneaux au choix, position paysage/portrait ou mixte, intégralement aimanté, trackers d'initiatives, aimants punaises colorés, customisable et belles finitions.

Construisez l'écran dont VOUS avez besoin!

- 40€ sur le prix de sortie.
5 paliers débloqués
+ 45€ de matériel offert!

FINANCÉ SUR
GAME ON
EN 13H

Late pledge sur Gameontabletop à partir du 1er février.

OPEN SESAME GAMES

➤ Space Pirates

Après l'avortement fin 2018 de la campagne de financement participatif de *Metal Adventures 1.5*, le jeu de pirates de l'espace fait son retour en janvier 2020 avec une édition augmentée « 10e anniversaire ». Le financement participatif aura lieu une fois encore sur *Ulule*, sur une période d'un mois et demi (du 21 janvier au 6 mars).

Le jeu étant en rupture de stock depuis quelques temps déjà, cette édition s'adresse aussi bien aux initiés qu'aux nouveaux joueurs qui ont envie de vivre dans la peau d'un équipage de pirates parcourant la galaxie à la recherche d'aventures, de richesses et de justice. Le financement permettra d'éditer le manuel des joueurs, le guide et l'écran du meneur de jeu, qui contiennent à la fois de nouvelles règles et des textes de la première édition clarifiés. En tout état de cause, l'édition « 10e anniversaire » reste intégralement compatible avec les huit suppléments déjà parus.

Notons au passage que le jeu d'Arnaud Cuidet sera édité non plus par *Les Éditions du Matagot* mais par *Open Sesame Games (OSG)*, un nouvel éditeur franco-américain de jeux de rôle et de jeux de plateau co-fondé par Hicham Ayoub Bedran (ancien dirigeant du *Matagot*) et Kurt McClung, écrivain et *narrative designer*. *Metal Adventures* ne sera que le premier des jeux du catalogue d'*OSG* qui reprend les JdR jusqu'ici publiés par *Les Éditions du Matagot* comme *Te Deum pour un massacre* et *Écryme*, mais va aussi publier de nouvelles gammes comme *Les Chants de Loss*, qui devrait sortir début 2020, et le jeu de plateau *Uncharted Lands*.



ATELIER D'AKINRA

► Luxe et volupté



Les accessoires génériques ont leur propre rubrique avec le Téléachat du Rôliste (cf. page 81). Il n'empêche pas d'en parler aussi dans les news quand un projet intéressant surgit. L'écran modulable proposé par Akinra fait partie de ces bonnes surprises. Spécialisé dans le travail du cuir, il fabrique habituellement du matériel pour les adeptes du grandeur nature. Il a pourtant lancé fin novembre une souscription sur *Game On Tabletop* pour financer un écran modulaire très innovant. Il est doté de trois volets qui se clipsent avec des charnières, aux formats portraits, paysages ou mixtes. Les deux côtés sont aimantés et des glissières permettent de fixer des cartes en haut de l'écran. De nombreuses finitions et coloris sont disponibles.

La qualité a été encore améliorée avec les paliers débloqués, ajoutant des angles en métal, des aimants supplémentaires, un kit d'initiative effaçable et quatre compteurs de points de vie. Le succès a été au rendez-vous. De quoi bien dépenser vos enveloppes de Noël, qui seront vite englouties car le prix d'entrée minimum est de 110 €. C'est le prix de la qualité, certifié 100 % création et production française. La livraison est prévue pour novembre 2020. Fabriqué artisanalement, ça en jettera un max à votre table. Soulignons au passage que plusieurs éditeurs de JdR se sont engagés aux côtés d'Akinra et que vous pourrez peut-être commander un écran portant la marque de votre jeu favori.

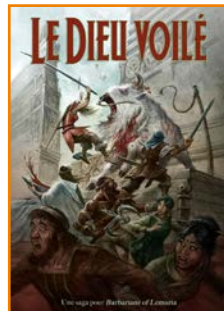
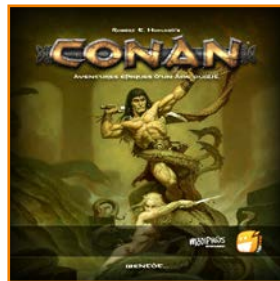
FUNFORGE / LUDOSPHERIK

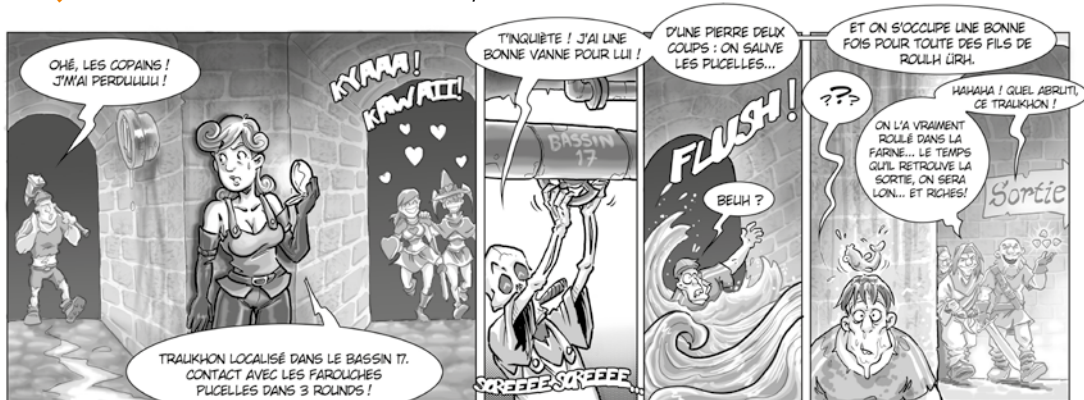
► Deux barbares pour le prix d'un

Funforge, éditeur de jeux de plateau, a récemment signé une collaboration avec Modiphius. Devinez qui vient dîner ce soir ? Le Barbare ! Eh oui, après une version *D&D 3.5* réussie mais laissée à l'abandon, *Conan* n'avait plus connu d'intérêt chez nous. Pourtant, Outre-Manche, son retour en 2015 avait été tonitruant. Le *Kickstarter* avait été pharaonique et avait débloqué une gamme gigantesque. Nous suivons toujours le rythme des sorties en VO, nous allons bientôt pouvoir aussi le faire pour la VF.

Une campagne de financement participatif sera en effet lancée au premier trimestre 2020 pour Robert E. Howard's *Conan : aventures d'un âge épique*. Elle proposera le livre de règles, les accessoires du MJ avec son écran et un recueil de sept aventures (*Jeweled Thrones of the Earth*). L'éditeur se chargera aussi de la distribution en France et dans les pays francophones.

Barbarians of Lemuria continue son petit bonhomme de chemin. Le deuxième opus des *Chroniques Lémuriennes* est en pré-commande sur le site de Ludospherik jusqu'à la mi-janvier prochaine. Si le premier volume proposait des scénarios, c'est cette fois une campagne de 150 pages qui sera écrite : *le Dieu voilé*. Cinquante pages de plus proposeront de nouvelles règles, dont la carrière d'astrologue et des précisions sur les druides gris. Vous y trouverez aussi la description de plusieurs cités d'importance du monde : Satarla, Halakh et Urceb. Elles seront livrées avec des plans en double-page. Ce gros supplément vous donnera de quoi vous occuper ! L'impression sera lancée à la fin de la précommande, pour une distribution dans la foulée. Juste le temps de finir ce que vous avez sur le feu avant une grande saga barbare.





ÉDITIONS SETHMES

➔ Brazil like

NOC prend place sur une Terre à l'agonie, enfermée dans un mystérieux objet extra-terrestre surgi des méandres de l'espace et du temps. L'ambiance occulte dystopique est la faute à une administration totalitaire qui "veille" sur l'humanité au nom de l'Artefact. Les joueurs sont des dissidents, résistants au système et cherchant à percer les secrets de cette prison divine. *NOC* est la réincarnation d'un jeu amateur sorti en téléchargement gratuit en 2006 : *Backened*. Une dizaine d'auteurs se sont mis à la tâche depuis déjà plusieurs mois pour le dépoussiérer. Une campagne de financement participatif sera lancée au mois d'avril 2020, pour une parution envisagée début 2021. Avant cela, un kit de démonstration autonome et gratuit sera mis à disposition prochainement, qui vous permettra de faire vos premiers pas dans l'ombre de l'Objet-Dieu.



ORIGAMES ÉDITIONS

➔ Song of Fire & Ice

La campagne *Ulule* s'est très bien terminée pour le gros tryptique de *Shaan Renaissance*. Lancée fin septembre, cette trilogie constitue une méga-campagne pour la seconde édition du jeu. Plus de 200 fans ont répondu présent et ont fait de cette aventure un gros succès. Les trois bouquins seront agrémentés de 300 nouvelles illustrations et de toutes les aides de jeu que les auteurs rêvaient de proposer à leur communauté. Posters, rapports de missions, deck de cartes de PNJ... Vous disposerez de tous ces goodies pour faire jouer cette campagne annoncée de haut niveau. L'auteur s'est même lancé dans l'écriture d'un scénario intermédiaire additionnel pour remercier les participants à ce financement.

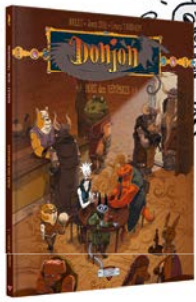
Les livres devraient être livrés en juin 2020, idéal pour occuper vos vacances d'été. Les PDF verront sûrement le jour avant et le site communautaire sera, comme à son habitude, hyperactif. Patience donc avant de vous lancer dans *Le Feu sous la Glace*.



Joann SFAR

Lewis TRONDHEIM

Donjon



DONJON ROUVRE SES PORTES !

**DONJON
ZÉNITH 07**
Dessin de **Boulet**

**DONJON
ANTIPODES -10 000**
Dessin de **Grégory Panaccione**

DISPONIBLES AU RAYON BD



► La mue du dragon

Depuis le financement participatif de *Dragons* en 2016, le projet ne cesse d'évoluer, et si les souscripteurs ont déjà reçu successivement les premiers livres, *Aventuriers* et *Grimoire*, ils sont encore loin de disposer d'un jeu complet. Rappelons que si, au lancement du projet, *Dragons* devait comporter trois ouvrages comme son modèle, le plus ancien des JdR, l'éditeur a modifié la structure du jeu suite à des remarques de *Wizards of the Coast*. Ainsi, *Dragons* devait également comporter un bestiaire et un livre consacré à son univers, Eana. Par la suite, l'éditeur a expliqué que l'univers était déjà présent dans les différents ouvrages, et que le livre consacré à l'univers serait développé dans un second temps et ferait l'objet d'une autre campagne de financement participatif, et *Univers* devait être remplacé par *Arcanes*.

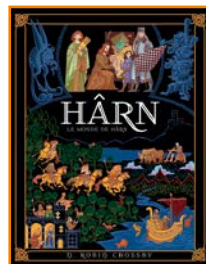
À la veille de Noël, Agate a annoncé revoir son programme et l'organisation de la gamme. En effet, l'éditeur expliquait se rendre compte qu'au regard de ce qui reste à écrire pour pouvoir fournir un univers complet correspondant à ce qu'il souhaite et à ce qui est attendu par la communauté, il ne serait pas en capacité de livrer le bestiaire et donc l'intégralité du jeu avant 2022, tandis qu'*Eana*, lui, ne pourrait être achevé avant 2023 ou 2024. Ainsi, les ouvrages initialement prévus (*Bestiaire*, *Arcanes* et *Eana*) sont annulés et leur contenu, restructuré, devait faire l'objet de deux types d'ouvrages, les *Atlas* et les *Encyclopédies* ; chaque *Atlas* prenant la forme d'un livre à couverture souple d'environ 100 à 150 pages et étant consacré à une ou deux contrées d'Eana, avec l'histoire et la géographie de la région, une descriptions des factions dominantes, de la religion, des habitants, des créatures et des objets magiques que l'on peut y trouver.

Les Encyclopédies, quant à elles, devaient être des ouvrages de 400 pages environ, rassemblant les contenus de trois Atlas. Cette proposition semble avoir provoqué de nombreuses réactions critiques sur le Net, à tel point qu'Agate a revu sa copie sur la base d'un petit sondage auquel à peine 10% des souscripteurs ont répondu.

Désormais, il n'est plus question d'Atlas. Les Encyclopédies seraient purement consacrées à l'univers et aux objets magiques, les créatures faisant l'objet de bestiaires, dont le premier tome sortirait fin 2020 ; avant la première Encyclopédie donc, qui décrira notamment la Cité Franche, les Drakenbergen, le Kaan et le Septentrion.

► Le monde de Hârn

Inspiré par l'Angleterre des XIe et XIIe siècle, le monde de Hârn est un univers de JdR médiéval-fantastique où violence et politique sont complétées d'une touche de magie pour le rendre plus attrayant et plus héroïque (à croire que notre loisir a du mal à se passer de cet ingrédient !). L'ouvrage, proposé par Le Grümph dans sa collection Chibi, est totalement déconnecté de tout univers et ne comprend donc aucune donnée technique, se consacrant intégralement à la description de Hârn, ses royaumes, son histoire, ses peuples, son économie, ses cultures, ses dieux, sa magie... Ce premier volume est complété par un second, *Le Dictionnaire hârnique*, consacré aux connaissances qui intéressent en particulier les soldats, les érudits et les voyageurs.



NOUVELLES D'AILLEURS

Comme à chaque numéro, nous vous proposons de faire un petit tour « ailleurs », que ce soit de l'autre côté de l'Atlantique, de la Manche, de la mer du Nord, du Rhin ou des Alpes, pour voir ce qui s'y passe côté JdR.



Arc Dream Publishing

Trois sorties cet automne pour *Delta Green*, avec tout d'abord le scénario *Ex oblivione*, disponible en PDF et en livret physique. Remplaçant *Wormwood Arena* dans les récompenses envoyées aux souscripteurs du jeu, *Ex oblivione* commence par la découverte dans le désert de cadavres horriblement mutilés. Des mots gravés dans la roche attirent l'attention des agents de Delta Green : « HOME DAGON HOME HOME YHANTH-LEI SEA TO THE SEA » !

Les deux autres sorties sont les 3e et 4e parties de la campagne *Future/Perfect*, idéale pour faire découvrir le jeu à de nouveaux joueurs avec des PJ débutants. Dans ces épisodes disponibles uniquement en PDF, les agents poursuivent leur enquête sur la société Hunt Electronics qui les mènera de la Death Valley à l'Ohio, et leur fera découvrir une culture éteinte depuis bien longtemps ainsi qu'une force venue d'outre-espace...

Atlas Games

Pour accompagner la sortie de la 3e édition d'*Over the Edge* et de son premier recueil de scénarios, *Welcome to the island*, le compositeur James Semple a composé trois suites musicales disponibles à un petit prix (5 \$) en téléchargement. Chaque suite est composée de six morceaux durant 2 à 3 minutes, soit un total d'environ 45 minutes d'ambiance étrange. Le premier, *Welcome to the Is-*

land, peut être écouté gratuitement sur le site [Soundcloud.com](https://www.soundcloud.com).

Britannia Game Designs

Britannia Game Designs vient de passer un accord avec *Anderian Designs* pour publier la campagne *Reedwater* et les trois aventures qui lui sont associées, publiées initialement pour *FATE* et converties aux règles de la 5e édition de *Chivalry and Sorcery*.

Cette campagne se déroule au 13e siècle, pendant la guerre civile qui fait rage dans le Saint Empire romain-germanique. L'ouvrage de campagne contient une aventure ainsi que la description de la Guilde des arcanes de Reedwater, de son île magique ainsi que des créatures, sorciers et fées qui y vivent. Sont également inclus les habitants ordinaires d'Ingolstadt, de Donau et d'Egwell.

Catalyst Game Labs

Sortie cet automne, la sixième édition de *Shadowrun* est disponible en version standard ou dans une édition à tirage limité avec un fourreau et une couverture en faux kevlar, ainsi qu'un papier plus épais. Cette nouvelle édition bénéficie également, comme c'est souvent le cas ces derniers temps, d'une boîte d'initiation qui contient une (très) rapide présentation du monde, une version courte des règles, un scénario, des PJ prêtirés, des cartes de matériel (qui résument les caractéristiques du matos en question),





des posters et des dés. Le tout pour un prix modique. Ça vaut le coup pour les nouveaux venus qui veulent prendre la température du jeu. Pour les anciens, *Catalyst Game Labs* va proposer un convertisseur pour pouvoir passer facilement de la 5e à la 6e édition.

Et si vous voulez vous plonger plus avant dans le 6e monde, l'éditeur a publié un recueil de six nouvelles formant une seule histoire : *The Frame Job*. Disponible en PDF ou imprimable à la demande, le recueil raconte la fuite de cinq shadowrunners piégés par leur employeur, un certain Mr. Johnson. Pour s'en sortir, chacun va bien sûr devoir comprendre pourquoi ils ont été piégés avant de pouvoir espérer retourner la situation à leur avantage...

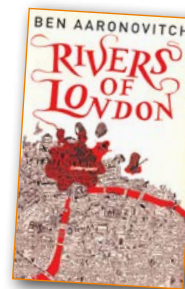
Chaosium

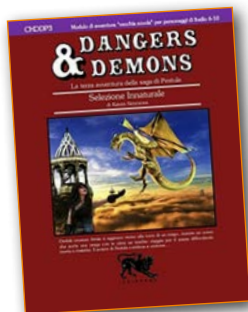
L'éditeur de *Runequest* vient de rendre disponible gratuitement le *Argan Argar Atlas* pour les créateurs d'aventures ou de suppléments qui souhaitent publier leurs produits sur le *Jonstown Compendium*, site communautaire de *DriveThruRPG* consacré à Glorantha. Cet atlas contient 120 cartes du monde initialement créées en complément du fameux *Guide to Glorantha*. Désormais, elles sont à disposition et peuvent même être complétées par tout un chacun.

Changeons d'univers : *Chaosium* vient d'acquiescer les droits pour réaliser le

Rivers of London RPG, basé sur les romans, nouvelles et *comics* de l'auteur britannique Ben Aaronovitch, qui a également écrit les scénarios de deux épisodes de *Dr Who* à la fin des années 80. *Rivers of London* est une série que l'on pourrait qualifier de *fantasy urbaine policière* et qui narre les enquêtes menées par l'agent de police et apprenti sorcier Peter Grant. Lui-même rôliste, Aaronovitch sera associé au développement du jeu, dont le système sera basé sur le *Basic RPG*, que l'éditeur souhaite personnaliser à l'univers de la *Folly*, avec des règles sur mesure pour bien refléter la magie newtonienne, les pouvoirs étranges et autres êtres surnaturels qu'on y trouve. À suivre...

Du côté de *Call of Cthulhu*, signalons la sortie prochaine (le PDF est déjà disponible) de l'aventure solo (de type "Dont Vous Êtes Le Héros") *Alone against the frost*, nouvelle édition intégralement révisée du classique *Alone against the Wendigo*. La gamme *Pulp Cthulhu* s'est quant à elle enrichie d'une campagne, *A cold fire within*, que l'éditeur propose à la fois en édition standard et en édition collector similaire à celle de *Berlin, the wicked city*, avec couverture en similicuir marron et titres dorés. Se déroulant en 1935, la campagne débute par une simple enquête sur des personnes portées disparues, et a pour enjeu – est-ce une surprise ? –, la fin du monde. Notons que le supplément intègre ➔





de nouvelles règles et compétences concernant les pouvoirs psy (parapsychologie, télépathie, dématérialisation), ainsi que de nouveaux sorts, la description de K'n-yan et de ses habitants, d'une nouvelle organisation (l'Open Mind Group), et, pour terminer, six PJ prêtirés. En bref, un beau bébé de 176 pages !

Chimerae Hobby Group

Éditeur amateur italien, CHG est spécialisé en jeux *old school*. Leurs produits sont disponibles gratuitement en PDF ainsi qu'en impression à la demande sur Lulu. Récemment, ils ont publié *Selezione Innaturale* (Sélection non naturelle), une aventure *old-school* compatible avec *Labyrinth Lord* et *Do&D* qui fait suite à deux précédents scénarios, *La Cripta del Male è Aperta* (La Crypte du Mal est ouverte) et *La Mazza dell'Infermità* (La Masse d'infirmité).

Cmon

Au mois d'octobre, Cmon a réalisé un financement participatif pour la 2e édition de son célèbre *Zombicide*. À cette occasion, l'éditeur ne se contente pas de renouveler le jeu avec des règles mises à jour, il propose également deux autres produits : *Washington Z.C. Expansion*, une campagne qui a l'air de lorgner furieusement du côté du JdR, avec des règles avancées, des persos supplémentaires, et donc une histoire complète à jouer ; et surtout le JdR *Zombicide : Chronicles*. Ce qui est cool, c'est que ce dernier était tout à fait accessible sans avoir à prendre les précédents, avec une offre plutôt sympathique : 1 livre des règles de 180 pages, un écran du MJ, un supplément avec dix missions, douze feuilles de persos prêtirés, six compteurs de stress et un accès au générateur de survivants en ligne pour 50 \$. Et en option, l'éditeur proposait un *Field guide* avec du matériel et des règles supplémentaires concernant

les armes et les véhicules, des compétences de survie « avancées » et plein d'autres trucs. Voilà de quoi éveiller la curiosité du joueur de *Zombicide* et/ou du rôliste classique. Rendez-vous dans un an pour la sortie.

Cubicle 7

L'année 2019 aura été, jusqu'au bout, riche en bouleversements. Est-ce dû au dérèglement climatique ou un effet du Brexit à venir ? En tout cas, un coup de tonnerre a retenti sur la Grande-Bretagne le 27 novembre dernier, lorsque *Cubicle 7* a annoncé que « suite à des désaccords contractuels récents que nous n'avons pas pu résoudre, nous avons décidé de mettre fin à notre licence avec *Sophisticated Games* ». La conséquence de cette décision de l'éditeur anglais est qu'après huit ans d'une belle aventure, il va cesser de publier *The One Ring* et *Adventures in Middle-Earth* au cours du premier semestre 2020. Et donc, le très attendu *The One Ring - The Lord of the Rings Roleplaying Game* ne verra pas le jour. En tout cas pas chez *Cubicle 7*. Car la réponse de *Sophisticated Games*, publiée sur Facebook trois jours plus tard, se voulait rassurante en indiquant que, bien que surpris par cette décision, ils entendent faire le nécessaire avec les auteurs, Francesco Nepitello et Marco Maggi pour que « les incertitudes actuelles soient réglées ». Doit-on entendre par là que *Sophisticated Games*, qui possède la licence de *Tolkien Enterprises* pour les jeux dans l'univers de Tolkien, pourrait racheter ou reprendre le jeu édité par *Cubicle 7* et éventuellement le confier à un autre éditeur ?

Pendant ce temps, *Warhammer* continue son petit bonhomme de chemin. Les PDF d'*Enemy in Shadows* et de son *Companion* (qui contient des PNJ secondaires, des règles complémentaires, un scénario et des accroches scénaristiques et des conseils au MJ pour jouer le premier volet de la cam-

pagne, sans parler de la description de la Main Pourpre, le culte de Tzeentch, et de sorts du Chaos) sont désormais tous deux disponibles en attendant la sortie papier.

L'éditeur britannique poursuit également la publication régulière de petits scénarios (16 pages) dans la gamme *Ubersreik Adventures* jouables dans le prolongement de la boîte d'initiation. Sorti au moment de Halloween, *Slaughter in Spittlefeld* plonge les PJ dans l'horreur après qu'une épidémie a entraîné la mise en quarantaine du quartier de Spittlefeld, à Ubersreik. Deux autres scénarios sont également sortis précédemment dans cette gamme (et donc toujours en PDF uniquement) : *Heart of glass* et *Bait and witch*. Tous deux se suffisent à eux-mêmes et peuvent facilement être intercalés entre deux épisodes d'une campagne se déroulant à Ubersreik ou être joués en lien avec le scénario de la boîte d'initiation. Dans le premier, un soldat de la garde est assassiné et les PJ sont chargés par Lady Nacht de trouver le meurtrier, ce qui ne manque pas de les mettre sur la piste d'un sorcier et d'un culte du Chaos. Le second voit les PJ confrontés à des chasseurs de sorcières.

Par ailleurs, *Cubicle 7* propose désormais la précommande pour son tant attendu écran, qui sera accompagné d'un livret contenant des conseils, une synthèse de règles... Enfin, au niveau des accessoires, l'éditeur a révélé les photos de deux pistes à dés, dont une magnifique.

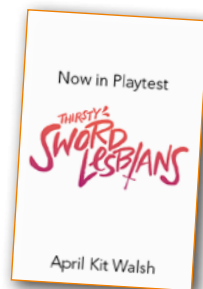
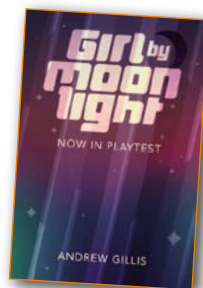
Evil Hat

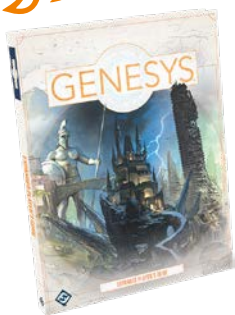
Notamment connu pour sa gamme *FATE*, l'éditeur au chapeau maléfique développe également d'autres JdR, à commencer par la deuxième édition d'*Agon*. Rappelons que ce jeu vous propose de jouer de véritables héros dans un univers de *fantasy* antique. Revenant de la guerre, ils s'égarent au milieu d'îles étranges peuplées de

créatures mythologiques et de bêtes féroces, royaumes légendaires maudits ou abandonnés par les dieux. Par rapport à la 1ère édition (qui date de 2006), on note quelques évolutions dans les concepts et la volonté d'accélérer le jeu. Cette nouvelle édition a été financée cet automne par près de 2 700 souscripteurs ayant réuni 64 000 \$. Les huit paliers ont été débloqués permettant d'ajouter autant d'îles au format électronique. La sortie est prévue pour mai 2020.

Par ailleurs, trois autres jeux sont actuellement en *playtest*. *Girl by the Moonlight* est présenté comme un JdR « multigenre » dans lequel des « filles magiques » affrontent le destin. Il y est question d'explorer « le déni de ce que l'on est en réalité, le combat pour ce en quoi l'on croit et le pouvoir transcendantal des relations et de la communauté ». Les joueurs ont le choix entre quatre univers différents : *Kingdom of Dawn* propose aux héroïnes de se battre contre l'obscurité qui a corrompu le monde ; dans *On a sea of stars*, elles sont pilotes de méchas et affrontent des léviathans menaçant l'humanité d'extinction. Avec *In a Maze of Dreams*, elles explorent les rêves pour mettre au jour une conspiration magique. Et dans *In darkest night*, les membres compromis de la Memorial Academy s'évertuent à échapper à leur destin. L'ensemble est motorisé par le système de *Forged in the Dark*.

Deuxième jeu en cours de test, et ce jusqu'à la fin du premier trimestre 2020 : *Thirsty sword lesbians*. Comme l'indique son titre, ce jeu a pour vocation de mettre en scène des histoires qualifiées de *queer* dans lesquelles on verra par exemple deux combattants s'affrontant à l'épée terminer l'assaut par un baiser ardent, ou une sorcière tirer sa puissance d'un lien amoureux. Motorisé par l'Apocalypse, *Thirsty sword lesbians* propose un jeu narratif intense et dramatique tout en po- ➔





sant des filets de sécurité pour protéger les joueurs.

Enfin, *Demihumans* est un jeu dans lequel des individus doués de magie soutiennent la population non-humaine de l'enclave dans laquelle ils vivent, tandis que la magie s'éteint peu à peu et que le monde est désormais à la merci des humains. Les joueurs incarnent donc des nains, des elfes, des trolls ou d'autres êtres féériques dans ce jeu motorisé par l'Apocalypse.

Fantasy Flight Games

Le nouveau supplément de la gamme *Genesys* est l'*Expanded Player's guide*, un ouvrage consacré à trois cadres de jeu et aux options de création de PJ, au matériel et aux armes qui vont avec. Parmi ces décors, on trouve notamment l'Âge des mythes (grecs, romains et égyptiens), qui propose de jouer des demi-dieux tels qu'Hercule. Autre univers, celui de l'horreur gothique, basé sur les romans et films de genre comme *Dracula* et *Frankenstein*. Enfin, ce guide contient également le *World of survival*, un univers post-apocalyptique contemporain.

Du côté de *Star Wars*, *Starships and speeders* est un gros guide remplis de véhicules de toutes sortes (plus de 130 au total), compatible avec les trois jeux

se déroulant à l'époque de la guerre galactique. Soulignons qu'une partie des véhicules provient des suppléments existants, mais que des nouveaux ont été ajoutés. Sortie prévue pour février 2020.

Le troisième *sourcebook* pour *Legends of the Five Rings*, qui décrit le cœur de l'Empire d'Émeraude, *Path of Waves*, sortira en décembre, tout comme le petit scénario *Sins of Regret*.

Franco Angeli

Franco Angeli est un éditeur italien qui publie habituellement des livres sur la finance, les formations liées aux affaires, l'éducation, la santé... En octobre, il a sorti un ouvrage, *Metodo LabGDR (Méthode LabJdR)*, qui propose d'utiliser les jeux de rôle dans les domaines de l'éducation, des affaires et de la santé.

Free League Publishing

Alien RPG est disponible. L'ouvrage, en particulier la version collector, est superbe et dans la lignée du massif kit de démarrage, avec lequel il a de nombreuses pages en commun. Bien entendu, les règles sont plus complètes et intègrent le mode de jeu en campagne (le kit ne présentait que le mode "cinématique", c'est à dire des parties *one*

WEEKEND WARRIORS par Tod & Anthony Calla



shot), ainsi que beaucoup de matériel, de véhicules et de lieux tirés des films. Le livre de base contient un nouveau scénario cinématique, *Hope's last day*, différent de celui du kit d'initiation, *Chariot of the gods*, que l'on retrouve cependant en ouvrage à part entière de la gamme. La sortie du jeu est accompagnée d'un écran (trois volets, format paysage), de deux sets de dix jolis dés en couleur (jaunes et noirs), une carte spatiale, un pack de pions et un deck de 55 cartes (armes, véhicules, personnages et initiative).

Autre actualité pour l'éditeur suédois : le financement de *Vaesen*, JdR d'horreur « nordique » (entendez par là « basé sur le folklore et les anciens mythes scandinaves »). Le jeu se déroule au XIXe siècle dans le Nord de l'Europe, dans un univers où les créatures mythologiques existent vraiment mais restent invisibles au commun des mortels. Bien sûr, dans ce jeu, les PJ ne sont pas des humains ordinaires, ils sont dotés de la Vue, une capacité qui leur permet de voir ce qui reste caché au regard du reste de la population. Ils savent que les vaesen, ces créatures mythologiques, vivent à nos côtés depuis une éternité, en un équilibre instable... qui vient d'être rompu. En effet, des faits étranges et inquiétants ont lieu ici et là, sur lesquels les PJ vont enquêter. Démarré sur les chapeaux de roue, le projet a aussi terminé en fanfare, décrochant les 23 paliers proposés, et rassemblant au final 3 944 personnes et plus de 2,7 millions de couronnes, soit environ 270 000 euros. Le livre de base (édition standard et collector) sortira en mai 2020, avec écran, magnifique carte poster de la Scandinavie et dés.

Frog God Games

Grand Duchy of Reme est un cadre de campagne dans la gamme *Lost Lands* pour les jeux *Pathfinder*, *Swords & Wizardry* et la 5e du plus ancien des JdR. Publié en partenariat avec *Necromancer*

Games, qui se charge d'une version pour D20/3.x, ce livre sortira au printemps 2020 suite à un *crowdfunding* réalisé l'été dernier sur *Kickstarter* qui a réuni plus de 700 souscripteurs et 53 000 \$.

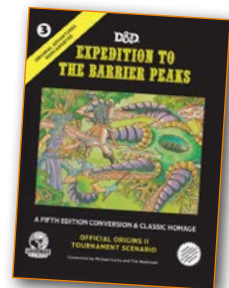
Fulcrum

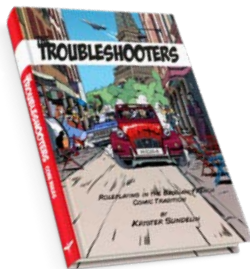
Cet éditeur associatif italien vient de publier le premier numéro (après un numéro 0) de la seconde incarnation de *Rune*, le premier magazine de JdR à être sorti en kiosque en Italie, dans les années 90. Comme *Casus Belli*, il s'agit d'un gros mag' de 230 pages qui inclut des scénarios et des aides de jeu pour de nombreux JdR, ainsi que deux grosses interviews, l'une de C.J. Carella (auteur de *Rifts*), et l'autre de Mike Mason (*L'Appel de Cthulhu*).

Goodman Games

Pas moins de quatre ouvrages sont sortis début décembre chez *Goodman Games* : tout d'abord, *Original Adventures Reincarnated #3: Expedition to the Barrier Peaks* qui, comme l'indique le nom de la gamme, est un classique de *D&D* (module S3 du même nom) converti pour la 5e édition du jeu, sur autorisation de *Wizards of the Coast*.

Par ailleurs, la gamme *Dungeon Crawl Classics* s'étoffe de trois nouveaux modules : *Unholy nights in Lankhmar* est une petite aventure (niveau 2) officielle se déroulant dans l'univers de Fritz Leiber ; le *DCC #83 The chained coffin* est une compilation sous couverture rigide du contenu de la boîte publiée en 2014 et de contenus supplémentaires publiés à part, tels que les *DCC #83.1 Tales of the Shudder Mountains* et *DCC #83.2 Death among the pines*. Enfin, à l'occasion de la 7e impression de *DCC RPG*, *Goodman Games* publie le jeu dans une version *Egyptian Lich Edition* à tirage limité, dotée d'une couverture rigide vintage et d'un beau ruban marque-page. Elle se distingue également de l'édition standard par un nouveau scénario et 24 pages bonus. ➔





Green Ronin Publishing

Abzu's Bounty, la campagne en six parties pour *The Expanse* RPG, a été fournie aux souscripteurs. Cette campagne, qui se déroule à la période des premiers romans, débute avec la découverte, par l'équipage d'un transporteur spatial dont les PJ font partie, de silicate étrange contenu dans la glace transportée par leur vaisseau. Ils se retrouvent rapidement confrontés à une conspiration, et vont parcourir le système solaire, depuis les anneaux de Saturne jusqu'à Luna, en passant par Mars, Titan... L'ouvrage a été conçu pour pouvoir à la fois être joué en campagne et servir de *sourcebook*, avec la description de nombreux lieux et PNJ utilisables en-dehors de la campagne.

Helmcast

L'éditeur suédois propose un nouveau petit scénario (13 pages) en PDF pour *Kult: Divinity Lost* se déroulant fin 2016, pendant la campagne des élections présidentielles américaines. Le jeu bénéficie également d'une bande originale (malheureusement uniquement en version dématérialisée) qui propose pour une somme modique (13 €) pas moins de trois heures de musique d'ambiance.

Par ailleurs, *Helmcast* s'apprête à lancer sur Kickstarter un crowdfunding pour éditer *The Troubleshooters*, un jeu inspiré par les BD franco-belges dans la veine de Spirou & Fantasio. L'opération de financement participatif sera réalisée en partenariat avec l'éditeur français Arkhane Asylum Publishing et concernera donc à la fois une édition en anglais et en français.

Hunters Entertainment

Connu pour ses livres tirés de l'univers de *D&D*, comme ceux pour enfants *The ABCs of D&D* et *The 123s of D&D*, *Hun-*

ters Entertainment a signé un partenariat avec *Paradox Interactive*, le propriétaire de l'univers *World of Darkness*, pour publier la 5e édition de *Werewolf: The Apocalypse*. Ainsi, le Monde des Ténèbres est donc désormais ventilé entre plusieurs éditeurs et on peut se demander comment tout cela va être coordonné. Ou pas. Selon l'éditeur, en termes de mécanique, cette nouvelle édition aura de nombreux points communs avec *Vampire: the Masquerade 5e*, mais elle aura également ses spécificités. Rendez-vous en 2021 pour voir le résultat.

Matt Colville

Quand les *streamers* s'y mettent, le *JdR* devient méchamment populaire. On l'a vu en France avec *Aventures: le JdR*, qui est la souscription la plus importante qui ait été réalisée pour un jeu de rôle en France. De l'autre côté de l'Atlantique, le *youtuber* Matt Colville (qui compte plus d'un million d'abonnés pour ses vidéos *Running the game* consacrées à *D&D*, soit plus que la chaîne officielle du jeu !), vient de financer *Kingdoms & Warfare* avec pas moins de 19 000 souscripteurs et plus de 1,37 million de dollars ! Et ce score fait pâle figure à côté de sa précédente réalisation en 2018. Il avait alors rassemblé 29 000 souscripteurs et 2,12 millions de dollars pour *Strongholds & Followers*.

Kingdoms & Warfare est un gros supplément compatible 5E qui contient des règles permettant aux joueurs d'incarner des dirigeants. Il ne s'agit pas là de jouer à *Civilization*, mais bien de permettre aux PJ d'être roi, ou en tout cas d'être à la tête d'un état, et de faire face à tout ce que cela implique : construire des forteresses, faire des alliances, gérer le domaine... Le supplément évoque aussi les différents types d'organisation à gérer, du « simple » royaume à la guilde de voleurs en passant par une église ou une école de bardes. Bien sûr,

il sera question d'alliés et d'adversaires, et de lieutenants chargés de gérer le domaine pendant que les héros sont partis à l'aventure.

Ça, c'est l'aspect « *Kingdoms* ». Et puis il y a le « *Warfare* », c'est à dire des règles de bataille, qui incluent la magie. À noter que durant la souscription, des *add-ons*, tels qu'un écran, des cartes à jouer et de nombreuses figurines, étaient proposés.

ModiPhiüs

Le deuxième supplément pour *Star Trek Adventures* est arrivé : *Strange News Worlds* est un recueil de neuf missions se déroulant sur de dangereuses planètes à explorer. *Star Trek*, quoi !

Du côté de *Vampire*, le prochain supplément, *The Fall of London Chronicle*, prévu pour le printemps 2020, est déjà en précommande sur le site de l'éditeur, et le PDF d'ores et déjà disponible dans ce contexte. Cette chronique, qui a pour enjeu le retour (ou pas !) d'un dieu, fera pas moins de 260 pages et prévoit six fins différentes selon les agissements de la coterie. Cinq personnages prétrisés sont proposés spécifiquement pour jouer la campagne, qui est également un supplément de contexte décrivant Londres utile pour jouer avant ou après les événements qui y sont décrits. Pour ceux qui veulent avoir un avant-goût en *live*, une vidéo de la chronique animée par l'auteur, Mike Nudd, est disponible en ligne sur YouTube.

ModiPhiüs a aussi annoncé la publication d'un nouveau JdR issu d'un jeu vidéo, *Homeworld : Revelations*. Les joueurs y incarnent l'équipage d'un vaisseau spatial de la flotte des Kushans, un peuple en exil depuis la destruction de sa planète d'origine, Kharak, par l'empire de Taiid. Le jeu de rôle promet d'exploiter de nombreux détails du jeu vidéo et de découvrir plus en profondeur son univers. Aussi bien les fans du jeu d'origine que les *newbies* fans de SF devraient y trouver leur compte.

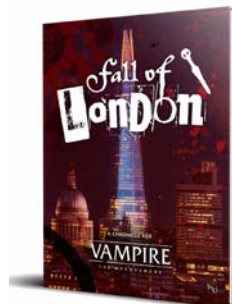
Mondiversi/Wild Boar

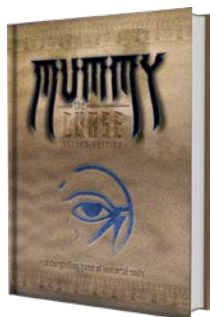
Signe du renouveau du JdR en Italie, *Mondiversi* et *Wild Boar* ont lancé, à l'occasion de la Lucca Comics & Games Convention, un nouveau magazine dédié aux jeux *old school* et aux joueurs : *Tante Storie di Ruolo* (ou *Tant d'histoires de jeu de rôle*), dont l'abréviation, *TSR*, n'est certainement pas un hasard. Dans son premier numéro, on peut trouver une interview de Jeff Grubb (célébrité de *TSR* et créateur, parmi tant d'autres, de *Marvel Super Heroes RPG* et de *Spelljammer*), des interviews de professionnels du jeu italiens évoquant l'âge d'or du JdR et leur expérience, un article sur l'édition *Woodgrain* de *De&D*, des scénarios et des objets magiques. Le prochain numéro n'a pas encore été annoncé mais devrait sortir à l'occasion de la Play Convention, au mois d'avril prochain.

Mongoose Publishing

Deux nouveaux scénarios pour *Traveller* sont au catalogue. *Reach Adventure 6 : Exodus* met les joueurs au service d'un mécène qui leur confie la mission de conduire en lieu sûr d'anciens esclaves fraîchement libérés. Bien entendu, tout ne va pas se passer comme prévu. Leur navette n'est pas de première jeunesse et ils ont des ennemis aux trousses. Le livre propose aussi plusieurs nouveaux vaisseaux, dont deux versions de *Betty*, la nouvelle navette des PJ.

Naval Adventure 2 : Showing the Sunburst donne le commandement d'un navire de guerre aux joueurs. En échange ils n'ont qu'à visiter quelques mondes et à faire la promotion de la Marine. Tout serait simple s'il n'était l'ordre scellé qu'ils ne doivent ouvrir qu'une fois partis. Leur mission diplomatique les confrontera à des choix pas toujours facile à assumer, au risque de déclencher une guerre. ➔





Behind the Claw présente quant à lui deux secteurs : *Deneb* (partagé entre de puissants ducs) et les *Spinward Marches* (à la frontière de l'empire). Une méga-carte recto-verso illustre ces deux régions.

Monte Cook Games

The Stars Are Fire est un supplément pour *Cypher System*. Il ajoute de nouvelles créatures, des règles, des options de personnage et de nombreux outils optimisés pour votre campagne de science-fiction. Un cadre de campagne complet est aussi fourni : *The Revel*. L'humanité a colonisé le système solaire, mais un événement encore mystérieux a provoqué l'obscurité et le calme de la Terre. Extraterrestres, robots, vaisseaux spatiaux, créatures, ressources supplémentaires... Un vaste catalogue d'équipements SF, classé selon le niveau technique et votre style de jeu. Ajoutez un système de combat spatial et des aventures, vous pouvez vous lancer à l'assaut des étoiles avec le système générique *Cypher*.

Subtle Cypher Deck est un paquet de 100 cartes qui offre des dizaines de nouveaux cyphers. Il permet d'en générer de nouveaux avec un judicieux petit système de chiffrement. Il peut même servir de D100 ou D6 en cas d'oubli ou de tirage au sort.

Enfin, *Cypher shorts* donne des outils pour créer des scénarios express en quelques minutes. Une simple idée, même un peu vague, peut devenir une histoire pour une bonne partie au débotté. Il propose aussi un système de création de personnages allégé, qui sont par la suite entièrement compatibles avec la version classique.

Onyx Path

Mummy: the Curse 2nd édition est le prochain ancien module du Monde des Ténèbres à suivre une cure de jouvence. Déjà remis au goût du jour en 2013, lorsqu'*Onyx Path* avait repris la

ligne éditoriale, il bénéficie aujourd'hui d'une seconde édition. Pas de grands changements sur le fond, cette nouvelle mouture est surtout intéressante par les améliorations apportées par les paliers financés lors du récent *Kickstarter*. Un écran dédié est enfin à la carte, ainsi qu'un guide du joueur, le *Book of Lasting Death*.

Paizo

Les *actual plays*, ces vidéos de parties de JdR diffusées sur le Net, se développent de plus en plus, et les éditeurs se sont lancés sur le créneau. Comme *BBE* et *Ulisses Spiele*, *Paizo* a désormais aussi son show animé par Jason Bulmahn, le directeur du *game design* de l'éditeur. Avec ses cinq joueurs (dont quatre filles), il joue la campagne *Knights of the everflame* pour *Pathfinder 2*.

Du côté des sorties, la campagne *Age of ashes* est arrivée à son terme en ce mois de décembre avec l'Adventure Path #150 : *Broken Promises*. L'éditeur enchaîne avec une nouvelle campagne dès janvier, *Extinction curse*, qui commence de façon originale avec *The show must go on* : les héros, qui sont les stars d'un cirque itinérant, doivent prendre la direction de ce dernier lorsque son Monsieur Loyal est assassiné, tout en essayant de trouver le meurtrier. Bien sûr, en cherchant réponse à leurs questions, ils en ouvrent de nouvelles et l'intrigue se révèle plus complexe qu'il n'y paraît au début. La campagne se poursuit en février dans *Legacy of the lost gods*.

En janvier, le cadre de campagne de *Pathfinder 2*, *Lost omens*, s'étoffe également avec *Gods & Magic*, dont le titre est plutôt éloquent. Un nouveau livre de règles (en version standard ou collector en similicuir) viendra compléter la gamme en février ; le *Gamemastery guide* contient 256 pages d'information, de règles, de conseils et d'outils permettant au MJ de maîtriser sa campagne, dont 40 pages de PNJ qui se

révéleront bien utiles pour créer des personnages à la volée ou même créer des scénarios. En parallèle, la gamme *Pathfinder* 1ère édition continue de vivre avec la publication des versions de poche du *Monster Codex* et de *Horror adventures*.

Attack of the Swarm, la campagne *Starfinder*, arrive elle aussi à son terme, avec les deux derniers épisodes (*Hive of minds* et *The God-host ascends*) en décembre et janvier. En février débutera *The Threifold Conspiracy*, une nouvelle campagne en six épisodes qui débute par la disparition de l'officier de sécurité du vaisseau de luxe Chimera. Peu après, ce dernier tombe en panne. Les PJ sont alors chargés de résoudre *The Chimera Mystery*.

Pelgrane Press

Night's Black Agents Director's Screen & Resource Guide propose enfin un écran pour le jeu d'espions et de barbouzes de l'éditeur. Il est accompagné d'un livret qui propose quelques règles additionnelles, de nouveaux antagonistes et des scènes d'introduction pour votre campagne. De quoi lancer de nouvelles *black ops* en toute discrétion.

Pinnacle Entertainment Group

Wendigo Tales: Volume One propose des histoires d'horreur et d'aventure des meilleurs auteurs de la gamme se déroulant dans les mondes sauvages de *Pinnacle*. Des déserts hantés de l'Occident étrange aux cimetières désolés de Big Easy, à travers les plaines empoisonnées de l'enfer sur Terre ou au cœur d'un terrible incendie qui ravage Rome, des héros audacieux surgissent pour explorer des temps et des lieux uniques et variés. L'éditeur a profité de la souscription pour proposer à l'impression les trois volumes 0 qui existaient déjà en PDF. Chacun explorait un genre en

particulier. De quoi vous monter une bibliothèque de *Weird Tales* pour les prochaines années.

Lost Colony est une uchronie pour *Deadlands*. Il se déroule en 2097, treize ans après la dernière guerre de *Deadlands: Hell on Earth Reloaded* (une sous-gamme futuriste déjà parue). Hellstromme Industries a créé un « tunnel » entre la Terre et un système solaire lointain baptisé Faraway. Des millions de colons se sont installés sur des stations minières d'astéroïdes et sur la seule planète habitable, Banshee, avant que le tunnel ne s'effondre et ne les laisse bloqués loin de leurs origines.

La souscription a permis d'ajouter de nombreux bonus : des scénarios, un paquet de cartes, des gabarits, de nouveaux archétypes et bien d'autres encore. Le palier sommital proposait la totale, avec une boîte pour y ranger un écran, des pions, des dés et tous les paliers débloqués. Une gamme complète, à laquelle il faudra juste ajouter un livre de règles de *Savage Worlds* pour y jouer. À quand une VF pour les nuls en anglais ?

Serpentarium Games

Cet éditeur italien essentiellement connu pour son jeu d'apocalypse zombie, *Sine Requie*, vient de publier un nouveau JdR, *L'Ultima Bomba* (*La Dernière Bombe*) sous forme d'une boîte. Dans ce jeu, après que la civilisation (appelée « Le monde d'avant ») a été détruite par une apocalypse, des groupes de survivants se battent pour construire une nouvelle société. Il y est question de Nains, d'Elves et d'Humains affrontant des Orcs, des tyrans et des dragons à bord de véhicules blindés.

En parallèle, *Serpentarium* continue de publier des suppléments pour ses autres jeux, notamment un mégadonjon pour *L'Ultima Torcia*, et *Decussis Sanguinis*, un sourcebook pour *Sine Requie*. Il a également sorti un nouveau JdR de *fantasy old school* découpé →





en deux livres, *Il Regno Perduto di Nantok* (*Le Royaume perdu de Nantok*). Enfin, *Serpentarium* publie un magazine apériodique dédié à ses publications, *Nerdzine*. On y trouve des scénarios, des interviews et des articles divers.

Space Orange 42

L'éditeur italien *Space Orange 42* vient de publier un nouveau JdR, directement en anglais (un signe d'ouverture de l'industrie du jeu italienne qui s'ouvre sur le monde) : *Scheherazade - The One Thousand and One Nights RPG*. Utilisant les règles de *Savage Worlds*, le jeu propose donc de jouer dans l'univers moyen oriental des légendes, où les héros pourront évoluer dans la fabuleuse métropole de Baghdad. Selon le pitch, après la millième nuit, Shéhérazade est allée se coucher et a sombré dans un sommeil enchanté, dont aucun sage, hakim ou fakir n'a pu la tirer. Les seuls à pouvoir la sauver, ainsi que le Califat de la Lune éternelle, sont ses élus, les personnes dont elle s'est inspirée pour narrer ses histoires au calife. En deux mots : les PJ !

Steve Jackson Games

Outre les réimpressions de plusieurs ouvrages (*GURPS In Nomine*, *GURPS Horror*, *Dungeon Fantasy Monsters 2*) et la publication d'une compilation de dix-neuf textes issus de *Pyramid* (*GURPS Classic : Best of Pyramid I*), l'éditeur a tout de même publié un peu de nouveauté avec un recueil d'aventures de 64 pages, *The Fantasy Trip Adventures*.

Tales for gamers

Ce nouveau label de publication italien a lancé sur *Kickstarter* un projet de cadre de campagne pour *DoD 5^e : Medieval - Tales from Europe*. D'après l'éditeur, il s'agit de plonger les joueurs dans ce monde bizarre, imprévisible et absurde, réel, imprégné d'éso-

térisme et baignant dans une atmosphère de contes de fées que peut être le Moyen-Âge. Le jeu a bien entendu choisi l'option *low fantasy*, avec peu de magie et une seule race, les humains. Par ailleurs, onze nouvelles classes sont introduites pour vraiment retranscrire l'Europe de l'époque. Proposé à la fois en italien et en anglais, le projet n'a recueilli qu'un enthousiasme très modéré, avec un peu plus de 150 souscripteurs et 7 600 euros (pour 27 000 nécessaires pour réaliser le projet) à deux jours de la fin de la campagne de financement.

The World Anvil

Cet éditeur amateur italien a lancé un nouveau JdR, *Evolution Pulse : Rinas-cita* (*Evolution Pulse : renaissance*), qui utilise un nouveau système, *Monad Echo*, basé sur le système générique de l'éditeur. Dans ce jeu, les héros se battent pour leur liberté sous le regard d'êtres titanesques désignés comme « les Divins ».

Troll Lord Games

Initialement publié à la fin des années 70 pour *Metamorphosis Alpha RPG*, le supplément *The Starship Warden* fait son retour dans le cadre d'un financement participatif sur *Kickstarter* pour le jeu *StarSiege RPG* (et donc compatible avec *Castles & Crusades*), même s'il reste jouable avec son jeu d'origine. Il s'agit d'un gigantesque bac-à-sable de plus de 650 pages (avec couverture rigide !) qui décrit le vaisseau interstellaire *Warden*, nommé d'après son concepteur. Construit en orbite terrestre au cours du 24^e siècle, le *Warden* était un monstre de 75 km de long, 40 km de large et 10 km de haut, capable d'abriter plus d'un million de passagers et de voyager à 0,9 fois la vitesse de la lumière.

Moins de vingt ans après son lancement, le vaisseau a été porté disparu, et personne n'a plus entendu parler de

lui pendant les 300 années suivantes. Jusqu'au jour où les PJ, dans leur vaisseau délabré, tombent sur un léviathan à la dérive dans l'espace et se décident à l'aborder pour voir s'il reste du monde à bord... En clair, *The Starship Warden* est un donjon dans l'espace, avec dix-huit niveaux (ou « ponts », auxquels il faut ajouter les « entreponts » du vaisseau) à explorer, peuplé des descendants de l'équipage d'origine, d'humains cryogénisés, d'animaux et de plantes mutantes, de robots, d'androïdes et autres joyeusetés.

Le financement participatif est un succès, avec déjà 750 souscripteurs et 66 000 dollars à 4 jours de la clôture. Sortie prévue en octobre 2020.

Ulisses North America

Cet automne, *Ulisses North America* a complété le Kickstarter réalisé cet été pour *Aysle*, un supplément pour *Torg Eternity*, par un *late pledge* sur *GameOn Tabletop* qui a réuni plus de 800 souscripteurs et 160 000 euros de plus, c'est-à-dire que le montant total pour ce supplément de *Torg* a doublé en atteignant au total près de 320 000 euros et 2 000 souscripteurs.

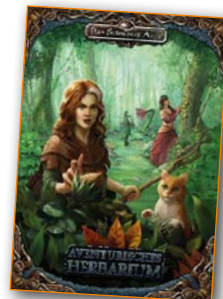
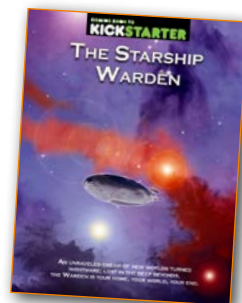
Ulisses Spiele

En cet automne, *Das Schwarze Auge* (L'Œil Noir) a vu arriver la suite de la campagne *Sternenträger*, dont le volume 2 est intitulé *Der Klang der Fayraasal*, un recueil de trois aventures « féeriques », *Dryadenhain* & *Dschinnenzauber*, et le tome 2 de *Aventurisches Götterwirken*, l'ouvrage de règles sur les dieux et la magie divine, qui est sorti à la fois en édition standard et dans une belle édition collector en similicuir rouge. Et puis, fin janvier, sortira l'*Aventurisches Herbarium*, un autre livre de règles consacrant 160 pages aux plantes et à ce qu'on peut en faire.

L'événement-phare des derniers mois pour *Das Schwarze Auge*, c'était le crowdfunding pour *Die Gestade des Gottwals - Thorwal und das Gjalderland*, le prochain supplément régional consacré à Thorwal. Sans surprise, la campagne de financement a été une réussite, et probablement l'une des plus importantes, ce supplément étant très attendu des joueurs : plus de 1 600 souscripteurs ont réuni près de 285 000 euros, finançant non seulement le supplément et ses ouvrages annexes (scénarios, CD, *Rüstkammer*...), mais aussi de nombreux bonus (dés, cartes géographiques, cartes de ressource...). Sortie au printemps 2020.

Hexxen 1733 continue son petit bonhomme de chemin. À peine les ouvrages et bonus du 2e crowdfunding consacré aux sorcières (*Hexenjagd*, *Hexenzorn*, *Finstere Herzen*...) étaient-ils livrés que l'éditeur allemand lançait une nouvelle campagne de financement sur *GameOn Tabletop*. Comme son nom l'indique, les suppléments *Die Deutschen Lande* aborderont les régions germaniques. Il s'agit de deux ouvrages, l'un pour les Chasseurs, et l'autre pour le meneur de jeu, ce dernier livrant des secrets sur l'univers de *Hexxen* et répondant donc à des questions soulevées à la lecture du livre des règles. Ces deux ouvrages seront accompagnés de *Von den Wundern der Welt* (qui, par le biais de récits, livrera des informations sur le monde du jeu), du volume 3 de *Archiv des Wächterbundes* (un recueil d'aventures, de nouvelles et de textes divers), et enfin de la boîte de campagne *Herrschaft des Dämonenmeisters*. Le succès ayant été au rendez-vous (460 souscripteurs et 90 000 euros), de nombreux paliers ont été franchis, permettant d'offrir ou de proposer différents produits, tels que CD d'ambiance, marque page en bois, carte géographique, jetons...

Marc Sautriot & Olivier Halmis
Avec l'aide de Ciro Alessandro Sacco





VAMPIRE : LA MASCARADE | LIVRE DE BASE (VF)

VAMPIRE : la mascarade 5^e ÉDITION

Le retour des caïnites

En son temps, Vampire : la Mascarade avait posé une véritable évolution dans le petit monde du Jeu de Rôles. Ce jeu aux accents sombres et gothiques avait fédéré bien des joueurs. Et le voilà de retour, dans sa 5^e édition.

Fiche technique

Éditeur • Arkhane Asylum Publishing

Matériel • Livre US letter, 432 pages couleur, couverture dure

Prix constaté • 55 €

Au cours de ses quatre précédentes éditions, *Vampire : la Mascarade* avait multiplié les suppléments et les sorties, mais son histoire n'avait pendant longtemps évolué que de manière superficielle. Quand *White Wolf* décida de mettre fin à la quatrième édition en provoquant le Géhenne, l'apocalypse chez les vampires, on pensait que tout était fini, et *White Wolf* opéra un *reboot* avec son nouveau monde des ténèbres, qui mena ensuite à la création de *Vampire : le Requiem*. Alors que la licence connaissait des transferts d'éditeur pas toujours faciles à suivre, la version 20^{ème} anniversaire venait remettre l'édition originale sur le devant de la scène dans une version compilée.

Après la Géhenne

Cette 5^{ème} édition prend donc place des années après la Géhenne. Alors que des clans se sont éteints, alors que le Sabbat (les grands méchants de la Mascarade) ont été vaincus, le monde vampirique connaît une crise. Car la Géhenne ne fut pas le raz-de-marée que les plus mystiques d'entre les vampires pensaient. Aujourd'hui, d'ailleurs, se pose la question : la Géhenne est-elle passée, ou ne voyons-nous que les prémisses de cette dernière, ses signes avant-coureurs.

Dans tous les cas, la donne a changé. Les anciens vampires quittent leurs cités

petit à petit, laissant le pouvoir à qui veut bien le saisir. La mascarade a échoué et, désormais, les gouvernants sont au fait de l'existence des vampires. Pire, la seconde inquisition a laissé des traces : les agences gouvernementales se sont équipées, et, alliées à l'église catholique et à la Société de Léopold (descendant de la sainte inquisition), elles firent le ménage. La Tour d'Ivoire de la Camarilla, la société du monde vampirique, s'effondra et tout partit à vau-l'eau.

Cette 5^{ème} édition propose donc un cadre moins figé que les précédentes. La Camarilla existe encore mais est très affaiblie. De l'autre côté, les Anarchs (qui n'étaient auparavant que des anarchistes que l'on regardait de haut) ont pris plus d'importance et pèsent réellement dans la balance tout en ayant été expurgés de la Camarilla. À cet égard, l'univers est un peu plus tranché qu'avant, où les Anarchs faisaient partie de la Camarilla, même s'ils étaient vus comme des fauteurs de trouble.

Là où les PJ évoluaient avant dans un cadre rigide, voire figé, où ils n'étaient que des insectes devant naviguer entre les manigances des vampires plus anciens pour finir par se frayer un chemin au sommet de l'échiquier (ou périr en essayant), ils sont désormais dans un grand bac-à-sable et leur marge de manœuvre est plus grande. Le cadre de



cette édition est moins rigide, les pouvoirs sont plus changeants, et surtout les plus anciens des vampires encore en activité semblent suivre l'*Appel*, une étrange compulsion à quitter l'occident vers un lieu inconnu, en orient lointain suppose-t-on... un *Appel* dont on ne sait rien et qui recèle encore bien des mystères.

Vampire, vous avez dit vampire ?

La structure de base du jeu n'a pas vraiment changé. Autant dire que les habitués de Vampire y retrouveront leurs marques sans soucis. Le personnage sera donc tout d'abord défini par son clan.

La Géhenne a fait du ménage et désormais, sur les treize clans historiques, n'en reste plus que huit : Brujahs, Gangrels, Malkaviens, Nosferatus, Toreadors, Tremere et Ventrue. Les autres ont été éliminés ou presque lors de la Géhenne et ne sont, pour l'instant en tous cas, pas dans le rang des clans jouables. Comme dans bien des « jeux à clans », chaque clan possède à la fois des particularités de capacités (notamment avec des disciplines, les pouvoirs spéciaux de Vampire) mais aussi quelques caractéristiques morales et

comportementales communes ainsi qu'une faiblesse caractéristique, le Fléau. En effet, on ne « naît » pas dans un clan, mais on y est introduit par son Sire (le vampire qui vous engendre), qui lui-même vous aura sélectionné pour votre adéquation au clan. Et cela participe à fortement typer les personnages sans pour autant les contraindre.

En plus des huit clans, les personnages peuvent être des Caïtifs, ou des Sang-clairs. Les Caïtifs sont des vampires « sans clan », nés soit en dehors des clans majeurs, soit n'ayant pas montré les traits distinctifs de son clan après sont étreinte. Quant aux Sang-clairs, ce sont des vampires dont la génération est si « jeune » que leur sang est faible et peine à mobiliser toute sa puissance surnaturelle.

Une fois ceci choisi, le personnage déterminera ses caractéristiques et ses compétences. Mais la bonne idée de la création de personnage est de lier le choix des compétences à l'histoire du personnage. Ainsi, le joueur va choisir le métier de son personnage, déterminer un événement fort de sa vie, des loisirs, et pourra finir par répartir quelques points libres. Ainsi, l'histoire du personnage s'écrit en même temps que →





la technique se met en place. Il pourra ensuite déterminer ses relations, ses attaches, ses avantages et ses faiblesses, ses pouvoirs surnaturels... Que les amateurs de listes se rassurent, vous aurez des pages et des pages d'options pour customiser votre personnage.

Enfin, le joueur choisira le type de Prédateur qu'est son personnage : en gros, comment le personnage obtient-il le sang qu'il boit. Est-il un chasseur qui traque ses proies dans la rue, se nourrit-il de sa famille ou de ses amis en maintenant une apparence de personne normale, ne se nourrit-il que du sang d'animaux, entretient-il un troupeau comme un gourou ses adeptes ?...

Enfin, on déterminera l'Ambition (le but à long terme) et le Désir (la principale compulsion) du personnage. De quoi finir de donner un coup de polish au personnage, tout en donnant un peu de grain à moudre au Conteur.

Un jeu de groupe

Vampire n'est cependant pas qu'une histoire de personnages. En effet, comment justifier que les personnages issus de clans différents, parfois antagonistes, se réunissent et travaillent ensemble ? Il va donc être temps de créer la coterie des personnages : le groupe qui les rassemble.

Ainsi, les personnages sont une coterie : un rassemblement de vampires qui travaillent ensemble, cohabitent, et mettent leurs ressources en commun dans un but convergent. La construction de la coterie a deux usages. Il s'agit avant tout de mettre en commun des ressources et de décider du rôle des vampires incarnés par les joueurs dans la société vampirique. Par ce biais, les joueurs indiquent aussi un Conteur ce qu'ils ont envie de jouer, et quel genre de scénarios les intéresse. Mais il s'agit aussi de déterminer tout le tissu relationnel qui entoure les vampires et la coterie autant que celui qui les lie.

Avec leur coterie, les PJ commencent par déterminer l'âge de leurs vampires. Trois options sont proposées et elles permettent chacune de se lancer dans trois niveaux de jeu différents, s'adaptant aussi au niveau de connaissance de l'univers par les joueurs. Jouer des Sang-clairs permettra de découvrir l'univers avec les personnages, alors que jouer des vampires d'une centaine d'années ou plus donnera des personnages plus puissants et parfaits pour les vétérans de la mascarade.

En plus de tout cela, les joueurs détermineront l'influence et la taille de leur coterie, et surtout les ressources à sa disposition en mettant certains de leurs avantages en partage. Un processus de création de personnage et de groupe un peu long mais parfait pour se lancer ensuite dans une Chronique longue et touffue, et surtout taillée sur mesure aux envies du groupe.

Un système classique

Le système est simple. Chaque personnage est défini par ses attributs (les caractéristiques) et ses compétences. Quand on désire faire un jet afin de résoudre une situation, on réunit autant de d10 que la combinaison d'un attribut et d'une compétence, et on les lance. Tous les 6 ou plus sont un succès et, quand on obtient un double 0, on obtient deux succès supplémentaires. La difficulté d'une action est exprimée en nombre de succès minimal à obtenir, et les succès supplémentaires servent à déterminer la marge de réussite de l'action (souvent utilisé lors des confrontations afin de déterminer les dégâts supplémentaires infligés).

Les personnages possèdent aussi un score de volonté. Assez classique, les habitués du monde des ténèbres ne seront pas dépayés : la dépense de points de volonté permet de relancer des d10 afin d'améliorer ses jets. La volonté, elle, se regagne soit au début de chaque séance, soit en assouvissant son désir.

Le jeu insiste sur l'idée que les jets de dés devraient ne jamais ralentir la narration, et rester en un nombre minimal. Cependant, les outils permettant réellement de s'en passer ne sont pas si nombreux. On pourra remarquer cependant quelques options intéressantes. Par exemple, le jeu propose une option de réussite automatique si le nombre de dés lancés est deux fois supérieur, au moins, à la difficulté du jet. De même, il existe une option pour éviter au Conteur de lancer les dés, permettant d'alléger encore un peu le côté mécanique du jeu.

Mais avec quelques nuances

Le véritable nouveau mécanisme de cette édition est le concept de Soif. Mais cette fois, au lieu de tenir une comptabilité à base de « points » comme dans les éditions précédentes, elle se matérialise en dés de soif. Il n'existe qu'un seul moyen pour les personnages d'avoir zéro dé de soif : boire le sang d'un humain jusqu'à le tuer... ce qui n'est pas sans conséquence (notamment sur le score d'Humanité, une jauge se réduisant inexorablement alors que le vampire s'accroche à son humanité passée). Plusieurs choses augmentent le nombre de dés de Soif : se réveiller au coucher du soleil, utiliser une Discipline (les pouvoirs surnaturels des vampires). Ces dés remplacent autant de dés normaux sur chaque jet, et peuvent alors provoquer des effets terribles, autant positifs (un succès critique brutal) que négatifs (un échec bestial durant lequel le personnage laisse libre cours à la bête). Tout le jeu est alors de contrôler son nombre de dés de soif afin de ne jamais aller jusqu'à la frénésie bestiale, tout en profitant de ses éventuels avantages.

Les personnages peuvent aussi profiter d'un phénomène étrange, la Résonnance. En buvant le sang des mortels, selon l'état émotionnel de ces derniers au moment

de la morsure, les vampires peuvent voir certaines de leurs disciplines améliorées.

Une petite étreinte ?

Vampire 5^{ème} édition est-il une petite révolution ? À bien des égards, absolument pas. Il s'agit plutôt de la continuité, de l'évolution des éditions précédentes. On peut féliciter la présence de petites mécaniques permettant de resserrer un peu plus avant les coteries et leur donner de vraies thématiques, l'idée de créer une « *carte relationnelle* » (simplifiée) comme on pouvait en trouver dans le Cortex Drama et qui permet de matérialiser le tissu relationnel des personnages et du groupe. Mais dans l'ensemble, cette cinquième édition ne déstabilisera pas les vieux amoureux de Vampire, tout en leur fournissant un background un peu différent, plus ouvert, et dont les cartes sont redistribuées.

On notera par contre quelques changements techniques très intéressants, comme l'introduction de la Soif comme mécanisme central, qui vient rafraîchir un système qui en avait bien besoin. Cependant, nous ne pouvons nous empêcher de mettre un petit bémol sur la manière que le jeu a de résumer la situation issue des éditions précédentes. En effet, on a parfois l'impression que le jeu part du principe que le lecteur sait ce qu'il s'est passé lors de la Géhenne, un peu comme si le jeu avait été écrit en oubliant un peu ceux qui commenceront avec cette édition. Rien d'insurmontable cependant, puisque l'on finira par s'y retrouver.

Sans perdre certaines de ses lourdeurs, ce Vampire propose clairement un système plus léger, qui passera plus facilement en arrière-plan (notamment grâce au principe des réussites automatiques). Vous avez toujours voulu vous mettre à Vampire ? C'est peut-être le jeu qu'il vous faut, d'autant que le mécanisme de Soif vient enfin appuyer de manière efficace et ludique l'apparition de la bête intérieure et sa manifestation en cours de jeu.

Julien Dutel



J'aime :

- + Une véritable avancée dans le background
- + La mécanique de la Soif, qui change radicalement le jeu
- + Un univers moins figé, où les PJ auront plus de place pour se faire la leur
- + Une maquette claire et confortable à lire

J'aime moins :

- Un jeu qui se dit narratif sans offrir d'outils poussés
- Toujours cette liste de super-pouvoirs
- Un univers pas forcément facile à appréhender si on ne connaît pas les éditions précédentes
- Des illustrations avec de l'excellent mais aussi du très peu inspiré





Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • Livre US letter, 640 pages couleur, couverture dure
Prix constaté • 60 €



LIVRE DE BASE (VF)

PATHFINDER 2^e ÉDITION

La révolution

Malgré les apparences (deux gros livres pas si différents de l'édition précédente), Pathfinder 2 est une vraie révolution dans le petit univers des jeux de rôle d'Heroic-Fantasy. Plutôt que de courir après DD5 (le meilleur casual, tout court), l'équipe de Paizo a choisi tout simplement d'améliorer la première version.

Alors dehors les grincheux qui préfèrent attendre PF3 (et qui doivent jouer au jeu de rôles comme Djul fait de la musique) et bienvenue à la maison !

Le nouvel opus, je j'appellerais *PF2* dans le reste du texte, est composé d'un très gros livret de base (plus de 600 pages). Il faut dire qu'il regroupe à la fois le guide du joueur et le guide du maître. Le deuxième bouquin de la gamme est un livre des monstres... qui contient les monstres, évidemment.

Les personnages

On trouve dans *PF2* une nouvelle race (heu non, ce ne sont plus des races... Ce sont des origines, le politiquement correct est passé par là) : le goblin. On déplore deux disparitions : les demi-orques et les demi-elfes (mais en fait non, ce sont des options réservées aux humains, ouf). En ce qui concerne les classes de personnage, on découvre l'officialisation en tant que classe principale de l'alchimiste.

Mais tout cela n'est pas très important. Ce qui est important, c'est la nouvelle façon de créer les personnages à base de bonus de caractéristique de +2 (donc un bonus de +1). Eh oui, plus de caractéristique impaire. Je pense d'ailleurs qu'on se dirige petit à petit vers la

disparition des caractéristiques pour ne garder que les bonus correspondants.

Ensuite, la classe de personnage, ses origines et ses « *backgrounds* » donnent au personnage un certain nombre de dons. Et c'est tout. Ou presque, car désormais, à part les sorts et certaines capacités très spécifiques (*backstab* pour les voleurs par exemple), toutes les capacités du jeu sont gérés par des dons : attaque d'opportunité, utilisation des boucliers, compétences d'armes exceptionnelles, etc.

Cela donne une conception de personnage totalement paramétrable et passionnante. Et il en est de même pour les montées de niveau. Il est certain qu'aucun personnage de *PF2* ne ressemblera à son voisin, et c'est ce que l'on attend avant tout d'un jeu de rôles !

Les personnages multi-classés sont eux aussi gérés à l'aide de dons mais il faut bien avouer que ce n'est pas aussi polyvalent que dans l'édition précédente. Pour faire simple, on choisit une classe de personnage et, sous certaines conditions, on peut récupérer certaines capacités d'autres classes ; mais les personnages de *PF2* ne seront pas vraiment bi-classés. Personnellement,



cette pratique était souvent utilisée pour bénéficier de bonus très artificiels donc ça m'arrange, aussi bien en tant que joueur que maître de jeu.

Le système de jeu

Je ne me plongerai pas dans une explication technique de la façon dont sont gérés les compétences et les divers jets de dés (sauvegardes, etc.) car je n'en ai pas la place, mais disons simplement qu'une fois de plus, on compte en « étapes » de +2 et donc que tous les calculs sont très éloignés des comptes d'apothicaires de *PF1*.

Mais penchons-nous plutôt sur le nouveau système de combat qui permet à tous d'apprécier la richesse d'un tour de combat. Chaque personnage dispose en effet de 3 actions à son tour, et il peut les diviser comme il le désire entre déplacement, attaque, lancement de sorts ou utilisation de différentes capacités.

Et il faut bien avouer que tout ce qui était pénible dans *PF1* est désormais bien plus simple.

Je peux désormais boire une potion, frapper et adversaire et m'éloigner de lui.

Je peux aussi, comme un bourrin, lui frapper trois fois sur la tronche (oui, dès le niveau 1... Mais la deuxième attaque est à -5 et la troisième à -10).

Plus subtilement je peux m'approcher d'un adversaire, le frapper puis brandir mon bouclier (ce qui apportera un bonus de défense jusqu'à mon tour prochain).

Dans le même ordre d'idée, un tireur particulièrement lâche pourra sortir de sa cachette, décocher une flèche et retourner se planquer.

C'est simple et cela réserve quelquefois des surprises. Par exemple, plus d'attaque d'opportunité systématique... Mais certains monstres en disposent, alors gare à celui qui fera ➔





n'importe quoi au contact, comme boire une potion, par exemple.

Mais surtout cela permet des actions que peu de joueurs se permettaient d'utiliser... À quoi bon, en *PF1*, essayer de faire chuter un adversaire avec un coup de bouclier ou un croc-en-jambe... Mais si cela ne prend qu'une seule action sur les trois, la donne change. Surtout que cela remplace avantageusement l'attaque à -10 qui avait peu de chance de toucher de toutes façons.

Autre élément étonnant de *PF2*, c'est l'utilisation des soins (en combat ou non) non magiques. Désormais, le soin magique remonte les PV mais seuls les soins physiques peuvent soigner les blessures vraiment graves. Ou alors il faudra de la magie très puissante. Ainsi, quand un personnage se retrouve aux portes de la mort (à 0 PV) et recouvre ses capacités de combat grâce à la magie, il subira un malus de « *blessure* ». Et pour s'en séparer, il faudra faire appel à une magie puissante, c'est-à-dire remonter à sa valeur de PV max ou simplement se faire soigner tout naturellement.

Cette nouvelle règle a deux effets : les classes de soigneurs sont moins systématiques et tout personnage médecin pourra être très utile une fois le combat terminé. D'ailleurs, avec les dons qui vont bien, il peut même soigner en plein combat.

Adieu aussi les terribles CMO et CMB dont on n'avait que faire, et bonjour les tests d'acrobatie ou d'athlétisme qui serviront un peu à la même chose !

La magie est très proche de *PF1* mais la plupart des sorts ont été équilibrés et rendus plus faciles à utiliser. Certains sorts perdent de leur puissance, comme la détection de la magie, tandis que les sorts plus exotiques prennent de l'intérêt. Généralement, un sort nécessite 2 actions pour être lancé, ce qui permet aux jeteurs de sorts de faire un peu autre chose en combat, allez, des fois, le petit coup de bâton qui va bien.

Précisons que de nombreux sorts peuvent être boostés s'ils sont lancés à un niveau supérieur, à la manière de *DD5*. Quand une idée est bonne, pas de problème pour la récupérer !

Pour les objets magiques, un peu de ménage a été fait. Plus d'arme de maître et autres petits bonus de faiblards. Une bonne épée +1 c'est désormais +1 au toucher mais aussi... un dé de dégâts de plus ! Ça fait une sacrée différence ! Pour le reste on trouve aussi des objets mineurs, *one-shot*, et qui doivent être montés par un test d'Artisanat. Mon petit doigt me dit que c'est la solution trouvée par *PF2* pour rentabiliser cette compétence. De la simplification aussi pour les baguettes qui n'ont désormais plus de charges mais un nombre d'utilisations par jour. Ne rêvez pas, c'est généralement une utilisation par jour.

Le background du jeu a lui aussi droit à un petit dépoussiérage qui tient compte des dernières campagnes en date. Les différentes régions sont découpées en « *ambiance* », ce qui permet aux débutants (joueurs ou maîtres du jeu) de s'y retrouver très rapidement. D'ailleurs,

Ah si, juste un truc sur les critiques...

Pas de changement important dans les bases du système, à part le résultat critique qui est désormais obtenu sur un 20 naturel mais aussi... sur un résultat au moins égal à 10 points au-dessus de la valeur demandée. Autant dire qu'une bestiole avec une AC de 14 se choppera un critique sur tout jet modifié de 24. Le souci c'est que c'est aussi valable pour les PJ. Les magiciens avec une AC basse se feront souvent tabasser très très durement par le premier monstre un peu balaise. Et la règle est la même pour l'échec critique (1 naturel, ou 10 en dessous du résultat à obtenir). Et si on rajoute à cela que la règle de base c'est que tout échec critique de sauvegarde implique double dégâts, il va falloir avoir un bon jeu de jambes lorsque les boules de feu vont commencer à pleuvoir.



ces régions sont décrites plus en détails dans un prochain supplément à paraître !

Une dernière remarque, mais pas des moindres, c'est qu'à la fin des 600 pages (et des brouettes) du livre de base, on trouve le meilleur index jamais écrit pour un JdR. Non seulement tout y est, mais dans la plupart des cas, la règle recherchée est décrite succinctement, ce qui permet souvent de ne même pas se rendre aux pages indiquées. Incroyable mais vrai ! Un principe dont tous les autres jeux complexes (pas seulement de rôles) devraient s'inspirer !

Le livre des monstres

Ce qui qui frappe tout d'abord, c'est le changement de nom de nombreux monstres. Adieu Kuo-Toa, Strige et autres Ankhegs, bienvenue aux skums, bloodseekers et autres Ankhravs. Problèmes de droits ? Volonté des concepteurs de PF2 de « tuer le père » (aux dernières nouvelles il est déjà mort,

alors c'était carrément pas la peine). Ensuite on se rend compte que le faible nombre d'entrées est compensé par plusieurs créatures présentées pour chaque créature. Plus de variété. Côté simplification, on ne trouve visiblement plus d'ajout de « classes » à certains monstres ni plusieurs capacités un peu galère (*grab* par exemple) qui sont désormais résolus très simplement.

Zéro défaut ?

Oh non pas tout à fait. On peut regretter une façon pas très pratique de séparer les sorts normaux, les focus et les rituels et qui font que leur recherche en cours de jeu n'est pas simple. Et dans le même ordre d'idée, une description des états qui combine les trucs très utiles (assommé, blessé, etc.) avec les trucs pas du tout utiles (l'attitude des PNJ envers les personnages). Mais on est quand même dans le point de détail.

Croc

J'aime :

- ✦ La créa de perso, très riche
- ✦ Le principe des 3 actions par tour
- ✦ La médecine, qui offre un peu de répit aux prêtres

J'aime moins :

- La disparition de certains monstres typiques
- Une organisation un peu chaotique des sorts
- Aucun PNJ humain décrit





LAMENTATIONS OF THE FLAME PRINCESS | LIVRE DE BASE ET GAMME VF

LAMENTATIONS OF THE FLAME PRINCESS

Mature Old School

Lamentations of the Flame Princess (LotFP) *s'inscrit dans la veine OSR (Old School Revival). Retrouver l'ambiance des D&D, première époque, mais dans un ton résolument plus adulte. Revue de détail de la gamme traduite par BBE.*

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livres 11x16 cm environ, couvertures rigides, 48 à 160 pages

Prix constaté • 24,99 €, sauf *Guide de l'Arbitre* et *Règles & Magie*, 29,99 €

LotFP, c'est donc un livre de base intitulé *Règles & Magie*, disponible seul ou dans un coffret comprenant dés, écran et feuilles de personnage, un ouvrage destiné au MJ, le *Guide de l'Arbitre*, et pas moins de 9 suppléments !

Règles & Magie

Les 160 pages de *Règles & Magie* contiennent tout le nécessaire pour jouer. Elles visent l'efficacité et la concision. Les races sont gérées comme des classes, comme au Bon Vieux Temps™ : vous serez entre autres combattant, magicien ou nain. Les 6 caractéristiques classiques de D&D sont de la partie, avec un score de 3 à 20 qui se décline en bonus de -3 à +3. Ce dernier est utilisé dans diverses mécaniques (bonus de constitution pour le calcul des points de vie, par exemple), mais ne sert pas à faire de test. C'est le retour à la vieille école ici !

Pour cela, LotFP s'accompagne d'un système de compétences tout en sobriété. Les principales activités héroïques (escalade, discrétion...) ont par défaut 1 chance sur 6 de réussir. Quelques bonus/malus de circonstance viennent faire varier cette probabilité. Une classe de personnage particulière, le spécialiste, peut par ailleurs attribuer des points suppléments dans ces

compétences. Le spécialiste permet ainsi d'être voleur, artisan ou tout expert d'un autre domaine.

Ce système peut sembler lapidaire, en plus de fournir des chances de réussite très faible par défaut. Il faut cependant bien comprendre la logique dans laquelle se situe LotFP. Les PJ sont des vrais héros. Sauf encombrement particulier, ils réussiront (par exemple) toujours à grimper. La « compétence » escalade n'est là que pour traiter des cas véritablement extrêmes ayant très peu de chances de réussir.

Combat et magie reprennent quant à eux les standards connus : d20 plus bonus d'attaque contre classe d'armure, magie vancienne, avec quantité limitée de sorts mémorisables chaque jour.

Cette base simple est complétée de petits systèmes pour gérer les aventures maritimes, les suivants, les propriétés et finances, et les armes à feu pour donner une tonalité entre renaissance et siècle des lumières.

Cette complétude ne doit cependant pas cacher la nature de cet ouvrage. L'objectif affiché de son auteur n'est « que » de proposer un système OSR accessible pour permettre la construction d'une gamme d'aventures mûres. Il ne constitue à ce titre pas une brique de base de la gamme. D'une part, il est

Clarification

Au début de l'année 2019, plusieurs femmes ont accusé Zak Smith, auteur de jeu et *game designer*, d'abus physiques, mentaux et sexuels. D'autres témoins, notamment l'auteur Kenneth Hite, ont fait des déclarations allant dans le sens des victimes présumées. Zak Smith renie ces accusations et aucun procès n'a encore eu lieu.

Une affaire qui a placé *Black Book Éditions* dans une position complexe. *BBE* a publié le sujet le 12 février 2019 via un communiqué sur son site. Depuis, la position de l'éditeur n'a pas changé mais la sortie de la gamme *LotFP* pour lequel l'auteur a été contributeur soulève des questions. Déjà, il faut savoir que *BBE* a signé un contrat de longue date avec l'éditeur américain et non pas avec les auteurs. Un forfait fixe pour les droits de localisation de la gamme en français, sans royalties a été payé et encaissé. De plus, la précommande participative pour financer la gamme a eu lieu bien avant que l'affaire n'éclate. Aujourd'hui *BBE* doit honorer les termes du contrat passé et les précommandes de ses clients. *BBE* rappelle également que pas un centime de ces ventes n'est reversé ni à l'éditeur américain ni aux auteurs. Donc ne pas mettre en vente ces produits n'aurait impacté défavorablement que *BBE* et ses équipes de travail. Toutefois, par prudence, l'éditeur a choisi de ne pas mettre la gamme à disposition des magasins, pour ne pas porter préjudice à un hobby qui conquiert de nouveaux publics, tout en restant disponible pour les lecteurs avertis qui la cherchent vraiment.

Black Book Éditions

parfaitement possible de profiter des aventures avec d'autres systèmes similaires moyennant un travail d'adaptation technique simple. D'autre part, il ne propose aucun élément d'univers. D'ailleurs, en dehors de quelques illustrations, ces règles sont assez neutres quant au positionnement adulte revendiqué par le jeu – tout au plus les sortilèges sont plus orientés vers l'attaque et les dégâts que la défense et le soin.

Autre corolaire, *LotFP* n'est absolument pas rédigé dans une optique d'initiation, et se destine même plutôt aux joueurs déjà familiers d'*OD&D* et des jeux OSR. Pas même une introduction ne vient expliquer le contenu de l'ouvrage qui, passé le sommaire, démarre cash par un enthousiaste « Lancez 3d6 pour chaque caractéristique ». Comme nous le verrons aussi avec le reste de la gamme, on est ici pour jouer, pas pour éplucher des tonnes d'options techniques ou se perdre dans un *background* dont la moitié ne fournit aucun élément ludique. Alors attrapez vos dés, c'est partie pour l'aventure ! (Mais continuez tout de même à lire, il y a encore de la matière !)

Le Guide de l'Arbitre

Ce guide du maître est un recueil de conseils variés qui vont du bon usage des règles à l'ambiance en passant par la construction d'une aventure ou la création de monstres et d'objets magiques. Si la plupart de ces conseils sont généralisables, beaucoup sont spécifiquement dédiés à l'ambiance recherchée par *LotFP*. Leur pertinence, alliée à une écriture directe et pragmatique, les rends intéressants même pour les MJ chevronnés.

À noter qu'ils tournent majoritairement autour de la création, et donc plutôt destinés aux MJ désireux de créer leurs propres aventures ou de bidouiller celles du commerce. Quelques conseils sont aussi moins pertinents, soit qu'ils se répètent, soit qu'ils sont hors de propos (avons-nous vraiment besoin d'apprendre à rédiger une petite annonce papier pour chercher des joueurs ?).

Si ce *Guide de l'Arbitre* ne propose, en plus des conseils, que quelques exemples et tables en couverture intérieure (les mêmes en ouverture →



Mature ?

L'ensemble de la gamme *LotFP* affiche un « logo 18+ Contenu explicite ». Il n'est pas usurpé. Les thèmes abordés sont parfois difficiles. Dans *LotFP*, un démon n'est pas seulement un grand méchant à abattre à la fin d'un scénario. La présence d'un tel pouvoir a nécessairement des conséquences sur son environnement. Tour à tour, selon les suppléments, sont ainsi abordés drogue, cannibalisme, meurtre, sexe consenti ou non... Pour autant, aucun de ces éléments n'est exploité à la légère ni sans raison, et jamais sans surenchère gratuite.



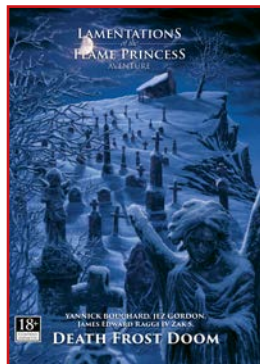
et fermeture de l'ouvrage, dommage), il offre un scénario didactique. Son démarrage en apparence classique laisse la place à un final... disons, pour ne pas trop en dévoiler, bien dans l'idée d'un jeu mature !

La Gamme

La vaste gamme d'ores et déjà disponible est remarquable d'originalité, d'imagination, mais aussi de pragmatisme. Chaque élément, chaque outil proposé est pensé pour être utilisé en jeu, qu'il s'agisse d'une simple rencontre à l'enjeu d'une campagne entière. Bien que tous les ouvrages arborent la mention « *Aventure* » en couverture, ils se rangent en deux catégories, les scénarios à proprement parler et les cadres de campagne, plus ouverts.

À noter que plusieurs suppléments situent leur action dans un XVII^e siècle historico-fantastique. Des liens sont aussi dressés entre certains ouvrages. Cependant *LotFP* ne propose pas tant un univers unique et cohérent qu'une ambiance.

Death Frost Doom

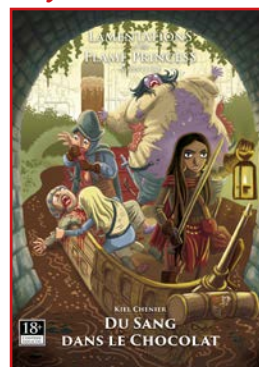


Impossible de ne pas commencer par *Death Frost Doom*, l'aventure qui a lancé *LotFP*. Cette édition a été remaniée pour être remise aux standards de la gamme et des ouvrages parus depuis. Structuellement, *Death Frost Doom* est un donjon assez classique.

Il prend toutefois soin de justifier son existence, et fait déjà preuve de la dimension étrange de *LotFP*. Un peu trop peut-être : il pourra vite être mortel pour des joueurs imprudents.

Il ne prend par ailleurs pas vraiment soin d'introduire les PJ, contrairement à la plupart des autres aventures de la gamme. Il vous faudra donc trouver vous-même les motivations qui conduisent le groupe sur ce sommet froid et inaccessible et où le temps devient liquide – littéralement !

Du Sang dans le Chocolat



Les PJ versent dans l'espionnage industriel pour percer les secrets de la chocolaterie de Lucia et de son succès insolent. Mais (évidemment) ce qui se passe vraiment dans ladite chocolaterie va bien au-delà de ce qu'on aurait pu imaginer. Ce scénario brosse le portrait effroyable d'une version dévoyée de *Charlie et la Chocolaterie*. Malgré une présentation très donjon, les événements restent assez ouverts pour des PJ qui feraient preuve d'imagination. Les outils fournis, assez nombreux, en font une bonne introduction à *LotFP*.

Scenic Dunnsmouth

Dunnsmouth est un bac-à-sable où se mêlent, en vrac, un culte de l'araignée, un passé familial honteux, un cube temporel et de multiples petites histoires individuelles plus ou moins sordides, le tout dans un village isolé et marécageux.

Ce supplément se présente comme un système de création de village aléatoire. Le gros du supplément est constitué d'une galerie d PNJ, en particulier des 4 grandes familles de Dunnsmouth, parmi lesquelles le hasard vous fera piocher. L'intérêt de ce système ne réside pas tellement dans sa ré-utilisabilité (les briques de base restant les mêmes, il sera compliqué d'y faire jouer deux fois le même groupe), il permet surtout au MJ de s'approprier réellement les lieux et son ambiance décadente – à noter que la ville peut trouver sa place aussi bien dans un monde médiéval-fantastique que dans le XVIIIe fantastique utilisé par d'autres aventures de la gamme.

Ceci dit, même si un exemple précis de tirage permet à ceux qui le souhaitent de ne pas passer par la phase de génération, *Dunnsmouth* n'est pas une aventure prête à l'emploi. Il fournit un environnement, des personnages et des intrigues, mais pas d'événements impliquant les PJ. Un peu de travail sera donc requis, dont la quantité dépend du niveau d'implication des joueurs dans la narration. Ceci posé, *Dunnsmouth* est aussi passionnant que fonctionnel.

Qelong

La vallée du Qelong est une victime collatérale, la cible d'une balle perdue. Mais dans une guerre d'échelle cosmique, cette simple balle a suffi pour déstabiliser toute la région. Conditions climatiques subtropicales difficiles, maladies et créatures corrompues forment un décor d'aventure orientale extrême.

Qelong est une création de Kenneth Hite (*Unknown Armies*, *Trail of Cthulhu*, *Night's Black Agent*...). Il fournit quantités d'informations et outils pour explorer cette partie de la légendaire terre de Sajavédra. Comment y introduire les PJ, quelles rencontres ils sont susceptibles de faire et les principaux lieux notables. Comme tous les suppléments de la gamme, il est très dense mais, avec 48 pages seulement (plus une carte

couleur dépliant), il ne peut guère rentrer dans les détails d'un contexte assez ambitieux. Le matériel est proposé est d'une qualité telle qu'on en voudrait bien plus, que voulez-vous...

No Salvation for Witches



Ce scénario voit les PJ piégés dans un petit coin de l'Angleterre post-élisabéthaine. En cette période de chasse aux sorcières, une femme se bat contre la domination des hommes. Mais les puissants pouvoirs qu'elle a invoqués n'ont-ils pas fait plus mal de bien ? Et encore, le pire pourrait être à venir...

Les PJ vont naviguer entre deux villages, un prieuré et une campagne profondément touchée par des puissances difficiles à contenir. Nombre d'éléments perturbateurs peuvent avoir des effets mortels voir cataclysmiques – ce qui ne sera certainement pas le plus simple à gérer pour le MJ.

L'aventure est assez ouverte, mais se concentre sur quelques lieux et intrigues précises. Cet entre-deux ne lui rend pas service : en l'état, il n'est pas assez complet pour être exploité comme bac-à-sable, tout en manquant trop de liant pour être utilisé comme scénario « classique ». Il faut toutefois louer une nouvelle fois l'imagination dont il fait preuve, et il ne lui manque pas grand-chose pour être parfaitement exploitable.

Slawick Charlier



J'aime :

- + De la concision et de l'efficacité derrière chaque règle
- + De l'imagination débridée derrière chaque supplément
- + Du matériel ludique derrière chaque page (sauf le *Guide de l'Arbitre*)

J'aime moins :

- Le rapport quantité/prix de certains suppléments
- Quelques suppléments un peu étriqués dans une pagination trop juste pour leurs ambitions



Fiche technique

Éditeur • Arkhane Asylum
Matériel • Livres en couleurs à couvertures rigides et signet – écran à quatre panneaux rigides.
Prix constaté • Lex Libris : 39 €, Alter Ego : 29 €, Roi-de-Rats : 32 €, Uber Staal : 20 €, écran : 25 € (pack de démarrage et intégrale à prix promotionnels)



JEU DE RÔLE (VF), GAMME COMPLÈTE

LEX OCCULTUM

Ténèbres aux temps des Lumières

Alors que les esprits s'ouvrent à la modernité, soulageant les corps meurtris par des siècles de féodalité, les âmes n'ont jamais été aussi tourmentées. La loi de ce qui est caché triomphera-t-elle de l'humanité ?

Au printemps 2018, Arkhane Asylum se lançait dans un projet audacieux : traduire la version anglaise de *Lex Occultum*, elle-même en cours de translation de la version originale suédoise. Nos amis nordiques sont de fameux producteurs de jeux de rôles de qualité (*Kult*, *Mutant Chronicles* dans les années 90, *Trudvang* plus récemment). Le foulancement a permis de soutenir l'effort de guerre d'un régiment de mousquetaires combattant pour le roi. La campagne a libéré les livres de base, accompagnés de deux prises de poids : le paravent et la campagne officielle. Dix-huit mois plus tard, l'ensemble a été livré aux mécènes et est disponible à la vente, avec un bonus caché dans un coffre du carrosse : un gros scénario d'initiation. Ouvrons donc ces mystérieux ouvrages.

Les ferrets de la reine

L'ensemble de la gamme respire la qualité dès le premier coup d'œil. Les livres disposent tous d'une solide couverture rigide et d'un signet noir. Le feuilletage confirme la première impression. Le papier épais, l'impression en nuances sépia donnent un aspect parcheminé aux pages. De nombreuses illustrations dans les mêmes tons donnent un air inquiétant à la lecture. La plupart sont des croquis fouillés, dignes des dessins du naturaliste Buffon. *Lex Libris*,

le manuel réservé au maître du jeu, renferme aussi de magnifiques illustrations couleurs, parfois en doubles pages mais trop rares. L'ensemble de la gamme est vraiment haut de gamme et se lit avec plaisir, plongeant le lecteur dans les affres du siècle des Lumières. Il sera cependant un peu ardu de lire à la lueur de la bougie. Le rendu, si agréable à compulsuer en pleine lumière, s'assombrit légèrement lorsque la nuit vient. Pour les quadras, il faudra oser chausser ses loignons. Pour les autres, pas d'inquiétude, les livres se lisent très bien.

L'écran du maître, en quatre volets, n'est pas en reste. Coté joueurs, il propose une inquiétante illustration. Est-elle vraiment en couleurs ? Ou la lumière ne vient-elle que des torches de la foule qui se masse au milieu de la rue ? Un héros à cheval croise d'inquiétants inconnus sans visages. Cette scène urbaine restituée à la perfection l'atmosphère en clair-obscur du jeu. Et ce ne sont pas les deux angelots jouant l'Apocalypse, qui encadrent le tableau sur les panneaux latéraux, qui renieront cet appel aux ténèbres. Le ton de LEX est donné, occulte flamboyant.

Biblioteca universale sacro-profano

Passé les émois de la forme, le fond est tout aussi intéressante. Comme pour

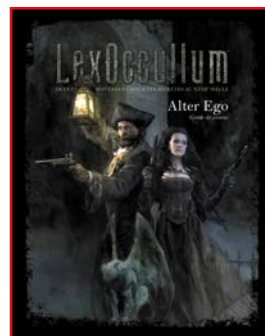


la version originale, les règles de l'édition française se partagent entre deux ouvrages. *Lex Libris* est exclusivement réservé au maître du jeu. Il brosse un portrait de notre XVIII^{ème} siècle, héritage de traditions séculaires empreintes de religiosité. L'ambiance est biblique, remontant à la création de l'Eden et annonçant l'Apocalypse. Le patrimoine judéo-chrétien a balayé le paganisme européen et a installé un pouvoir partagé par les prélats et la noblesse. La période de jeu se situe sous le règne de Louis XV le Bien Aimé. Plutôt que de recopier un manuel d'histoire, le livre a la bonne idée de nous fournir de courts chapitres rapidement assimilés. En deux à quatre pages, chaque sujet mythique, historique, géographique, sociologique... donne l'essentiel à connaître. Les informations sont pertinentes, gommant souvent des idées préconçues et nous en apprennent beaucoup sur une période qui n'est pourtant pas si lointaine. Tous les renseignements sont suffisants pour instruire le meneur de jeu.

Lex Occultum est annoncé comme une ambiance complotiste infiltrée par

le malin. Quoi de mieux pour intriguer que des sociétés secrètes ? Le siècle des Lumières est l'époque où il était à la mode, voire indispensable pour tout gentilhomme d'appartenir à un groupe occulte. Comme pour les chapitres précédents, les associations ésotériques présentées sont légions. C'est étonnant combien il en existait alors (certaines persistent encore aujourd'hui). Leur lecture est un régal, les idées de cabales viennent en cohortes. Le plus effrayant peut-être est qu'elles sont toutes réelles, mêmes les plus obscures. Ces ordres ont façonné notre civilisation aux côtés du pouvoir officiel. Les superstitions s'y entremêlent, cachant le Diable dans leurs rets.

Le livre réservé au meneur contient aussi les règles maison de *Riotminds*. Dérivé du *basic role-playing*, il allie des traits (l'inné) et des compétences (l'acquis). Ces dernières sont le cœur du système, organisées en trois niveaux : la compétence (sur 10), qui dispose de plusieurs disciplines (max. 5) qui elles-mêmes se déclinent en spécialités (max. 5). Effectuer un test impose ➔





un résultat inférieur ou égal à l'addition des trois valeurs, modifiée par la situation, avec un D20. Ce système d'arborescence est très rapidement maîtrisé. Cependant, il faudra jongler avec *Alter Ego*, l'autre ouvrage principal, pour bien l'assimiler. Les règles se partagent entre les deux ouvrages, ce qui complique un peu leur assimilation. Les situations de combat sont un peu différentes : La somme totale du trio déjà présenté constitue un *pool* de points, qu'il faudra répartir à chaque tour entre les différentes actions envisagées par les protagonistes. Là encore, un peu d'entraînement est requis. Ce système de combat très ouvert permet de nombreuses combinaisons, jusqu'à épuisement des points qui impose d'attendre le tour suivant pour agir.

Dramatis personae

La création des personnages n'est pas incluse dans *Lex Libris*. Elle n'y est même pas évoquée. Pour cela, il faut se tourner vers *Alter Ego*, le second volet du diptyque des règles. Il a l'avantage de pouvoir être confié aux joueurs, aucun secret n'y est présent. S'il donne toutes les pistes pour élaborer un personnage, il ne contient à l'inverse pas de références au système de jeu. On retrouve le déséquilibre d'information déjà constaté dans le premier ouvrage. Disséminer les règles entre les deux livres permet une lecture réservée à chaque catégorie de joueurs, mais elle rend leur apprentissage un peu confus. Il faut jongler de l'un à l'autre pour bien les appréhender. D'autres gammes suivent cette dichotomie, cependant l'exercice est cette fois un peu périlleux. Rien de rédhibitoire, rassurez-vous, elles restent très vite accessibles.

Revenons à nos ouailles. Définir un personnage se réalise en sept étapes didactiques, dans lesquelles il faut investir des points de création (de 500 pour un débutant au double pour un vétéran). Tout s'achète, les traits (qui

impactent l'acquisition de certaines compétences), la classe sociale, et surtout les compétences, disciplines et spécialités. Dix archétypes représentent les principales professions de l'époque, avec de nombreuses variantes. Les exemples de personnalisation guident les joueurs dans leurs acquisitions. De prime abord, la liste semble longue, elle est surtout exhaustive. Toutes les situations sont prévues. Le combat est important, mais LEX est aussi un jeu d'intrigues. Les spécialités permettent de nombreuses combinaisons, chacun y trouvera son bonheur.

La magie existe et est accessible aux joueurs. Inclus dans *Lex Libris*, elle se répartit entre les arts sombres païnistes, les arts sacrés gnostiques et les arts scientifiques modernes. Chaque voie dispose de plusieurs disciplines qui ouvrent tous les champs des possibles. Le petit panel de pouvoirs accessibles permet d'intégrer la sorcellerie à votre table. Paradoxalement, les sociétés secrètes sont souvent profanes en la matière, ou juste suggérées. Le grimoire des arts secrets ajoute une touche mystique à l'occultisme ambiant déjà emprunt de mystères.

La Belle et la Bête

L'étiquette et l'honneur sont des notions capitales au XVIII^{ème} siècle. Le plus humble des hommes tient à se faire respecter, alors imaginez l'amour propre de la noblesse. D'ingénieuses règles d'interactions sociales mettent simplement en musique les nombreuses marques d'étiquettes. En fonction de son origine, chaque classe sait se placer dans l'échelle sociale. Rester à sa place est important, oser s'élever l'est tout autant. Les sphères de pouvoir permettent en un clin d'œil de savoir quel est son rang. Elles apporteront bonus ou malus aux tests d'interactions, simulant facilement le dédain d'un aristocrate face à un roturier, qui sera lui-même intimidé par



le rang supérieur de son interlocuteur. Tout est important, ce que vous êtes, ce que vous dites, ce que vous portez. La mode agit sur l'étiquette, être chic et dans l'air du temps ouvre bien des portes. L'époque n'est pas superficielle, elle est régie par de règles intransigeantes héritées de siècles d'une société de castes.

La vie citadine est un est signe de modernité. En s'éloignant à Versailles, le pouvoir royal se déconnecte peu à peu d'une société en pleine transformation. Les paysans commencent à quitter les campagnes pour les villes, dont Paris est la destination la plus enviable. La vie à la campagne reste dure et dangereuse. Le servage de de plus en plus mal supporté. Les gens de la terre ne veulent plus mourir de famine, des affres des guerres ou des dangers de la nature. D'imposantes règles pour régir la chasse sont proposées pour remédier à la disette. Tout est fourni pour organiser battues et chasses à courre, calculant au plus juste la part de chacun. Pour aller plus loin, elles peuvent servir à traquer les monstres qui hantent les forêts, tel Jean Chastel, un simple paysan ayant abattu la bête du Gévaudan.

D'autres terreurs se terrent dans l'ombre. Vu l'ambiance profonde du jeu, on s'attend à voir surgir Lucifer et ses hordes diaboliques. Pourtant, le bestiaire se restreint aux classiques vampires, fantômes et lycanthropes. Si la description de ces trois adversaires sort des sentiers battus, elle laisse un peu le lecteur sur sa faim, lui qui est bercé de satanisme depuis le début. Le choix correspond aux peurs et superstitions des hommes de l'époque, il manque cependant de variété. Un bestiaire méphistophélique serait du plus bel effet, cachant dans les sociétés secrètes, les méandres religieux et les superstitions anciennes des dangers bien plus sombres. Espérons que la suite de la gamme prendra en compte cet aspect de l'ambiance de LEX.

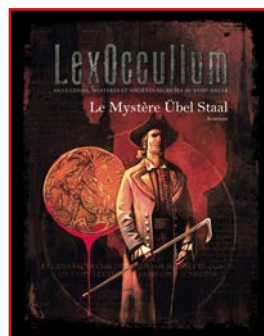
Que d'aventures messire

Le tour des deux livres de base est accompli, reste un constat : l'absence de scénario introductif. Heureusement, les deux ouvrages publiés comblent amplement ce manque. *Le Mystère d'Uber Staal*, qui n'avait pu être débloqué lors de la souscription, a été malgré tout édité en même temps que la gamme. Il propose une solide aventure de départ, qui permet de se familiariser avec le système. Elle se déroule dans le Saint Empire, lance les joueurs à la recherche d'un objet très particulier dont le dernier propriétaire est mort dans d'horribles conditions. Elle entremêle avec talent intrigue politique et menace surnaturelle. Elle donnera plusieurs bonnes séances de jeu, comme une entrée en matière goûteuse avant l'appétissant plat principal.

Roi-de-Rats est une campagne de haut vol. Elle plonge les personnages au cœur du Paris des Lumières. Les ténèbres y sont omniprésentes, de la cour des miracles à celle du Roy. L'intrigue est ambitieuse, les antagonistes nombreux. Les sociétés secrètes se livrent un combat implacable, depuis la capitale jusqu'en Provence. La cabale préfigure une fin de siècle chaotique, les choix des joueurs seront déterminants mais ne pourront renverser le cours de l'Histoire. Des joueurs complotistes laissent forcément traîner leurs lorgnons alentours, aussi en dévoiler plus gâcherait leur plaisir, qui n'est pas prêt de s'étioler avec une telle odyssée urbaine.

L'intégralité de la gamme originale est donc disponible dans la langue de Voltaire. Elle est pleine de promesses et permet déjà de se lancer dans de nombreuses séances dans un monde historique surnaturel, à la frontière entre l'ancien et le nouveau monde. Quelles pistes pour la suite ? Rien d'annoncé pour l'instant, mais démons et merveilles attendent certainement dans l'ombre.

Olivier Halnais



J'aime :

- + La qualité des ouvrages
- + Les sociétés secrètes et l'ambiance eschatologique
- + La création des personnages très ouverte

J'aime moins :

- Une maquette un peu sombre pour une lecture aisée
- Le découpage des règles entre les deux livres
- Le bestiaire succinct et classique





Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livre US letter couleur, 416 pages, couverture dure

Prix constaté • 59,90 €

THE STRANGE | LIVRE DE BASE (VF)

THE STRANGE

Suivez le chemin de briques jaunes...

Le système Cypher, utilisé à l'origine dans Numenéra, a fait bien des émules depuis sa sortie. Mais le premier jeu en ayant bénéficié fut The Strange. Un jeu atypique, peut-être encore plus que son prédécesseur.

Il faut l'avouer, cette traduction de *The Strange* par Black Book Éditions s'est fait attendre ! Mais la voilà enfin arrivée ! Et il faut le dire, ce second jeu de chez Monte Cook Games motorisé sous le système Cypher propose un univers plus qu'intrigant. Plongez dans une nouvelle manière de conceptualiser le multivers !

Ainsi vint L'Étrange

La découverte de L'Étrange est récente. Cette masse atypique traverse l'espace et le temps et se trouve désormais à proximité de la terre. Découverte durant la fin du XXe siècle, une équipe de scientifique découvrit que cette masse d'origine extraterrestre, pensent-ils, avait la capacité de matérialiser en son sein des univers issus de l'imagination des êtres vivants des mondes dont elle était proche. C'est ainsi qu'ils découvrirent les « *récurSIONS* », ces univers confinés, souvent très limités, tous issus de notre imaginaire, de nos rêves et de nos cauchemars... mais aussi certaines récurSIONS survivantes issues de l'imaginaire d'une civilisation extraterrestre qu'ils pensent aujourd'hui éteinte.

Mais quelque chose se cache dans l'étrange : de terribles créatures, des dévoreurs de monde tentant de s'infiltrer sur terre afin de la dévorer et de la faire disparaître à jamais, en utilisant

des passages créés intentionnellement ou accidentellement entre notre monde et L'Étrange. C'est ainsi que fut créé le Domaine. Recrutant des agents particuliers, ils apprirent comment Translater, c'est-à-dire passer de la terre à une récurSION de L'Étrange. Le Domaine compte bien lutter contre les créatures qui tentent de détruire la terre, envoyant ses agents dans diverses récurSIONS afin de fermer les passages et contenir la menace.

Les personnages sont de ces agents. Dotés de l'étincelle, ils ont découvert l'existence de L'Étrange et ont appris à translater. Et ils entendent bien combattre les choses qui se cache dans ce que le Domaine nomme aussi *La Sphère du Chaos*.

Comment ça marche ?

Vous connaissez *Numenéra* ? Vous ne serez certainement pas dérouté par *The Strange* qui part sur les exactes mêmes bases. Les personnages sont définis par trois réserves : la Puissance, la Célérité et l'Intellect. Ces réserves font à la fois office de points de vie, de points de fatigue et de points de stress sociaux, mais aussi de ressources afin de mieux réussir ses actions.

Réussir une action est assez simple : le Meneur de Jeu fixe une difficulté



allant de 0 à 10. Le joueur applique alors, d'un côté, les compétences et capacités spéciales dont il jouit qui lui permettent de réduire (ou d'augmenter pour certaines) la difficulté. Le MJ regarde le score final, le multiplie par 3, et cela devient le résultat que le joueur doit égaler ou dépasser en lançant un d20.

Pour se faciliter la vie, le joueur peut décider que son personnage mobilise de l'Effort. L'effort demande au joueur de dépenser un certain nombre de points de la réserve adéquate afin de réduire la difficulté de l'action. Ce nombre dépend de deux facteurs :

- La valeur d'effort, tout d'abord, qui est générique à tous les personnages
- L'Avantage du personnage, s'il en possède un, sur la réserve. Il s'agit là d'une valeur accordée à chaque

personnage en fonction des choix qu'il aurait fait à la création, ainsi que de son évolution, et qui réduit le nombre de points de réserve à dépenser lors d'un effort.

Un Effort correspond à la baisse d'un niveau de difficulté. On peut évidemment dépenser plusieurs Efforts sur un même jet, mais tout cela est tempéré par le niveau d'Effort. Ce niveau, dépendant du Rang du personnage (son niveau), permet de déterminer combien d'Efforts peuvent être dépensés sur un même jet.

Le principe même du jeu veut que seul le joueur lance les dés. Cela veut dire que tout est exprimé sous forme de difficulté : qu'il s'agisse des obstacles, mais aussi des PNJ et créatures rencontrées. Cela simplifie grandement la tâche et permet de créer avec une vitesse impressionnante les ➔



adversaires et adversités (qui n'ont pas besoin d'être créés comme des PJ), mais pourrait bien frustrer les MJ amateurs de lancers de dés. Mais cela rend le système incroyablement fluide, et rapide à prendre en main.

La dernière nuance du système vient du système de XP qui sert à trois choses, principalement : faire évoluer son personnage, relancer les dés, et enfin refuser une intrusion. Cette dernière mécanique est centrale dans le jeu : le MJ peut proposer une intrusion au joueur. Il s'agit là d'un événement néfaste qui affectera le personnage, sorte d'échec critique mais initié par le MJ. Une mécanique que l'on pourrait rapprocher de celle des Aspect dans le jeu de rôles *FATE*, par exemple. Le joueur, mis face à l'intrusion du MJ peut au choix : décider d'accepter l'intrusion et gagner des XP, ou décider de refuser l'intrusion en payant 2 XP. Un petit système simple et élégant qui conviendra parfaitement à ceux qui aiment partager un peu plus la narration.

Créer son agent...

La création de personnage dans *The Strange* s'avère assez simple. Un personnage est défini par plusieurs données importantes qui peuvent se résumer par [Nom du personnage] est un [type] [descripteur] qui [focus] sur [récursion].

Le Type détermine le type de capacités que développe le personnage. Un peu comme une classe dans le plus vieux des jeux de rôles, il correspond au champ d'action global du personnage. Il en existe trois : le Vecteur (qui représente les personnages physiques, les combattants, les personnes d'action), le Tisseur (les personnages roublards, sociaux), et le Paradoxe (les personnages maîtrisant des pouvoirs surnaturels issus de l'Étrange). Choisir son type ne veut cependant pas dire avoir accès à une liste de capacités fixes :

chaque Type permet de choisir ensuite parmi un éventail de manœuvres et de capacités permettant de le personnaliser et de faire en sorte que chaque personnage sera différent.

Le descripteur est un simple mot : beau, fort, résistant, astucieux... qui permet d'affiner un peu son personnage, lui donnant quelques bonus, mais aussi une incapacité qui lui rendra la vie un peu plus difficile dans certaines situations (comme un personnage qui verra toutes les difficultés des jets concernant les connaissances augmentées).

Le Focus correspond à ce qui caractérise le personnage : l'élément descripteur qui le fait sortir de la masse. Il peut s'agir d'un trait de caractère (celui qui cherche les ennuis), d'une capacité extraordinaire (celui qui fait des miracles), d'une spécialisation (celui qui porte un carquois), ou même d'une caractéristique physique (celui qui a des armes intégrées)... Comme pour le Type, le Focus donne une série de capacités spéciales qui évoluent avec le rang du personnage.

Enfin, on choisit la récursion d'origine du personnage. Si le jeu considère que, par défaut, les PJ viennent de la Terre, il n'est pas interdit de créer un personnage issu d'une des récursions accessibles par le Domaine.

... et ses avatars

Mais traduire ne veut pas dire se téléporter, loin de là. En réalité, c'est même totalement autre chose. Quand les personnages translatent vers une nouvelle récursion qu'ils n'ont jamais explorée, ils adoptent alors un nouvel avatar. Ce dernier se crée sur mesure, *ex nihilo*, mais une fois créé il restera toujours le même. Il ne s'agit pas non plus d'un transfert d'esprit : le corps originel du personnage disparaît aussi de la Terre, et personne ne sait réellement où il va. De même, quand les

Deuxième avis

Maître de chai

The Strange se pare d'un vocabulaire abscons. On s'égare vite avec les fractales, l'hyper-réalité, les récursions... et autres termes exotiques. Au point qu'on a l'impression de flotter dans l'Étrange. Pourtant, il suffit de se concentrer sur les Récursions, l'une des grandes idées du jeu, pour reprendre pied. Si les deux principales sont développées, une dizaine d'autres sont assez détaillées pour être utilisées telles quelles. Elles ont toutes des règles spécifiques qui leur donnent un cachet unique et dépayasant.

Vous disposez d'une variété de grains agrégés autour de la Terre, comme une grappe de raisin accrochée à un sarment. Et là, l'inspiration vient d'un coup. Y a-t-il d'autres mondes majeurs accrochés à la souche ? Le système racinaire, est-il l'Étrange ? Y a-t-il autre chose au-dessus, un Créateur, une espèce originelle ? La gamme VO n'est guère plus développée que les ouvrages traduits à ce jour. Elle ne nous éclairera pas sur les grands secrets de l'univers.

Pourtant, le livre de base regorge d'informations disséminées qui, une fois rassemblées, déroulent un véritable tapis rouge à votre créativité. Une guerre des mondes et de leurs récursions satellites ? Un grand méchant (le professeur M. est parfait pour le rôle) jouant avec les réalités parallèles pour son ambition personnelle ? À moins qu'il ne soit qu'une pièce parmi d'autres, l'élément visible d'un vaste complot ? *The Strange* est la boîte à outils idéale pour vous lancer dans une campagne multivers extra-large, où la réalité ne peut vous imposer de limites. N'oubliez pas qu'en JdR, le Démon, c'est vous !

Olivier H.

personnages quittent la récursion où ils s'étaient rendus, leur avatar disparaît alors et réapparaît la prochaine fois qu'ils s'y rendront.

Créer un avatar est aussi une action technique : chaque avatar possède un Focus qui remplace, le temps qu'il revêt cette forme, celui du personnage, avec des compétences, des capacités spéciales... mais aussi des ajustements de réserve et des équipements spécifiques. À force de se rendre de récursion en récursion, les joueurs accumulent les avatars, les spécificités, pouvant à terme rendre le personnage techniquement assez touffu.

Conclusion

Pour ceux qui apprécient les jeux où le MJ ne jette jamais les dés, simples d'utilisation, et avec des personnages *bigger than life*, *The Strange* est un excellent jeu. Simple à maîtriser, il fait exactement ce qu'on lui demande et

propose un univers original, et surtout, un univers qui n'est pas figé ! C'est certainement le plus important : même si le livre aborde un certain nombre de récursions, les possibilités sont infinies et il n'est pas difficile de créer nos propres récursions et campagnes, en se laissant aller à nos envies.

Le jeu conviendra moins aux groupes appréciant les mécaniques complexes ou combinatoires, récompensant l'optimisation et la tactique. Si *The Strange* est un jeu d'action, ce n'est pas un jeu tournant autour du combat, mais bien de la découverte et de l'aventure. Une belle alternative moderne à *Numénara*, qui permettra de dépayser les joueurs à chaque scénario si le MJ le désire, et de changer le ton de sa campagne de manière régulière ! Un jeu facile à jouer, facile à prendre en main, et léger côté MJ. Une réussite.

Julien Dutel

J'aime :

- ✦ Un univers à mille facettes
- ✦ Le système Cypher, fluide et efficace
- ✦ La possibilité de créer PNJ et créatures facilement et à la volée

J'aime moins :

- ✦ Les fiches d'avatars, qui s'empilent vite et peuvent devenir un peu difficiles à gérer pour les joueurs.





Fiche technique

Éditeur • Edge

Matériel • Livre A4

couverture cartonnée, 144p
couleur

Prix constaté • 34,95 €

RÈGLES DE JEU | LIVRE DE BASE (VF)

FIN DU MONDE : INVASION EXTRATERRESTRE

Toi-même face aux aliens !

Avouez, vous vous l'êtes dit, un jour, hein ?! Quel rôliste, avec ses potes, n'a pas dit « moi, si y'a une apocalypse [zombie, ET, belle-mère...], je défonce tout, je ferais [tous les trucs que même James Bond n'arriverait pas à faire] » ? Vous savez quoi ? On va voir !

Eh ouais, cette fois, on va voir si vous êtes aussi doué(e) que le fils de Mac Gyver et John Mc Lane. Car *Invasion Extraterrestre*, comme les deux premiers opus de la série *Fin du monde* (voir critiques *Apocalypse Zombie* dans les CB#20 et *La colère des dieux* dans les CB#25), propose de vous confronter, vous et votre groupe d'ami(e)s, à cette fin du monde. Évidemment, vous pouvez jouer d'autres personnes, mais tout le sel du jeu tient dans l'idée de s'incarner soi-même.

Comment ça, se jouer soi-même ?

Oui, toi-même, avec toutes tes idioties en tête. Ce n'est pas la première fois qu'un jeu propose de s'incarner ou le laisse fortement supposer, mais ici, les auteurs poussent le jeu au bout. Donc ton toi-même, tu peux le définir par 6 caractéristiques notées sur 5 et groupées par deux (positive/négative, respectivement) : Physique avec Dextérité/Vitalité, Mental avec Logique/Volonté et Social avec Charisme/Empathie. Rien de super original jusque-là.

Sauf qu'ici, c'est vous-même qui allez attribuer une valeur à chacune de ces

caractéristiques, mais qu'ensuite vos amis vont décider si ces valeurs doivent être augmentées ou diminuées, ce qui vous permet ensuite d'ajouter un trait positif ou négatif à chacune (un événement passé qui pourra vous servir lors des actions). C'est en ça toute l'originalité du jeu. Sur le papier, c'est une excellente idée. Dans la pratique... Il faut bien choisir son groupe de joueurs, vraiment. Et laisser son égo de côté, ce qui n'est pas donné à tout le monde. De plus, l'amalgame PJ/joueur, que l'on combat depuis les débuts du JdR, est ici une part totale du jeu. Encore une fois, choisissez bien avec qui jouer, surtout, le jeu permettant d'introduire de réels traumas physiques/mentaux qui vous seraient arrivés dans la création. Heureusement, le jeu offre aussi la possibilité de jouer d'autres personnages.

Se jouer soi-même implique aussi de jouer son état actuel. C'est peut-être là que réside la meilleure idée. Le jeu vous invite à prendre l'état actuel de vos ressources en compte, car le scénario va partir là, de suite, autour de la table, comme si d'un coup l'apocalypse vous arrivait dans la face, en pleine partie ! Donc on regarde le niveau de batterie de son portable, les provisions

dans le placard, l'essence dans la voiture, etc. On note bien tout ça, ce sera nos conditions de survie de départ. Ça, c'est tout bête, mais sacrément bien pensé !

Système stressant

Le système de jeu est à la fois simple et inutilement compliqué. Il tient concrètement en une page. Simple car, sur le papier, ça paraît couler de source : pour accomplir une action, vous constituez un pool de d6 positifs et négatifs. Il suffit qu'un des d6 positif donne un résultat inférieur ou égal à la valeur de la caractéristique associée et c'est réussi. Pour les dés positifs, vous en avez 1 de base, plus 1d par trait positif qui apporte une aide à l'action, idem pour un équipement, l'assistance, ou le contexte. Pour les dés négatifs, vous en ajoutez pour la difficulté/dangerosité de l'action, pour les traits négatifs, les traumatismes, et le contexte. Ça semble simple et ingénieux comme système (je parle des dés négatifs après).

Inutilement complexe, car à chaque action, vous allez donc devoir cumuler un certain nombre de dés qui changent à chaque fois. Puis vous jetez l'ensemble, annulez les couples positif/négatif si vous avez le même score (un 3 positif annule un 3 négatif) et regardez si il reste au moins une réussite. Vous regardez ensuite le nombre de dés négatifs restants que vous ajoutez à votre stress. Tout ça, pour une action. Un jet. En combat, ou dans des suites d'action, ça devient vite extrêmement lourd à gérer. Au moins, ça incite les joueurs à très peu jeter de dés...

Quant au stress qui va s'accumuler dans une jauge à niveau, il va lui-même vous causer des traumatismes, plus ou moins permanents, qui vont handicaper vos tests. La gestion du stress devient un élément de jeu à part entière et complique encore la gestion des actions. Sur le papier, l'idée est

très bonne, car vous incarnez un gars lambda (vous, quoi...) donc pas un John Rambo en herbe. Et pour la plupart d'entre nous, les événements stressants ne nous laissent pas indemne. Dans la pratique, on vire vite au jeu de survie comptable pour chaque action qui peut nous sortir de l'ambiance.

Et du coup, il nous arrive quoi ?

L'important est le jeu, c'est vrai. Chaque scénario propose à la fois la partie apocalypse (la fin du monde à laquelle les joueurs/PJ sont confrontés), mais aussi l'après apocalypse (comment est le monde après). La structure est très intéressante et permet de déboucher sur de vraies campagnes dans un environnement bac à sable. Suffisamment d'éléments sont donnés pour gérer la suite du conflit, la technologie des aliens, les lieux importants. La structure du scénario apocalypse est également bien pensée et très ouverte : ce qui arrive aux PJ et ce qu'ils peuvent faire, ce que les autres font (dont le gouvernement), une chronologie des événements à venir ainsi qu'une description des événements qui peuvent survenir dans plusieurs lieux emblématiques (le foyer, la rue, etc.).

Il y a donc tout ce qu'il faut pour créer un bon *survival*. Mais justement, dans la pratique, ce n'est pas un JdR à donner à un MJ débutant. Il faut un gros sens de l'improvisation et un travail en amont pour préparer un minimum le scénario. Le potentiel est donc important, tout en étant demandeur de travail. Nous vous conseillons donc de faire une bonne reconnaissance des lieux où vous placez le scénario (votre quartier ou votre ville, par ex.) pour tirer la quintessence du jeu. Mais l'expérience, même ponctuelle, peut être très fun.

Géraud « myvyrrian » G.

J'aime :

- ✚ Les ressources actuelles prises en compte
- ✚ La notion de stress, même si...
- ✚ La structure des scénarios, mais...

J'aime moins :

- La création de personnage
- La gestion du stress
- Les scénarios qui sont trop ébauchés





Fiche technique

Éditeur • 500 nuances de GEEK

Matériel • un livre couverture souple de 95 pages, un écran 4 volets format portrait, un livre couverture rigide de 120 pages

Prix constaté • 35 € / 20 € / 38 €

GAMME COMPLÈTE | JDR (VF)

la LAVERIE

Cthulhu Wash

Fan de Lovecraft et inconditionnel de James Bond ? Remplir des dossiers administratifs est votre passion ? La Laverie est le JDR qu'il vous faut.

En 2018, *500 nuances de Geek* prenait le pari de faire (re)découvrir l'univers si particulier de Charles Stross en le mettant sur le devant de la scène en créant un financement participatif pour *La Laverie*. Un financement triple comprenant le jeu, les romans et un beau livre.

Tri des couleurs

Avec son financement triple partie, *500 nuances de Geek* propose une intégrale autour d'un univers donné, le but avoué étant de pouvoir décliner cette « triplète » au profit d'autres univers lorsque nécessaire. Pour *la Laverie*, il était donc possible de recevoir le jeu de rôle bien entendu, mais également deux romans inédits ainsi que l'encyclopédie, un beau livre complémentaire des deux autres. Les livres sont tous différents et peuvent laisser penser à un manque de cohérence de la gamme malgré une harmonisation graphique globale.

Le JdR prend ainsi la forme d'un livre A4 d'une centaine de pages noir et blanc, couverture souple à rabat, pratique, léger et donc facilement transportable. Toujours au format A4, l'encyclopédie bénéficie d'une couverture rigide et ses 120 pages sont toutes en couleurs, justifiant une appellation beau livre en comparaison. Pour compléter la partie JDR, un bel écran 4 volets portrait avec

pluie « BD » a été débloqué lors de la campagne. Les romans sont au format A5, couverture souple à rabats et livrets cousus collés, à la fois pratiques et résistants.

Mix 30°

Sous le sobriquet de La Laverie se cache en fait une agence gouvernementale britannique si secrète que même la reine en ignore l'existence. Ses agents ont pour mission d'empêcher l'invasion de créatures tentaculaires ou encore de stopper l'ouverture de portails quantiques vers d'autres univers créés par des incantations mathématiques. Une mission plutôt simple quand il ne faut pas rédiger moult rapports d'incidents ou demandes de mise à disposition d'équipements en triple exemplaires contresignés par quatre personnes.

Si vous ne l'avez pas encore compris, l'univers de Charles Stross mixe avec efficacité le roman d'espionnage à la Ian Fleming, la bureaucratie kafkaïenne et les créatures indescriptibles de Lovecraft, le tout saupoudré d'un humour typiquement britannique avec de nombreuses références à la culture geek. Aussi improbable qu'il soit, le mélange est plutôt digeste, et suivre les missions de l'agent Howard est plaisant tout en gardant un goût étrange et indistinct.

Autowash

Les ouvrages sont traduits par la plateforme *Exoglyphes*, mais je ne me permettrai pas de juger la qualité de traduction, n'ayant pas eu en mains la version originale. Je soulignerai simplement que la parution sous forme d'épisodes permet d'éviter certaines coquilles et garantit un niveau de relecture performant. L'ensemble se lit de manière plutôt fluide, grâce à une mise en page aérée et une typo adaptée au format.

Les ouvrages s'intéressent aux missions que l'agent Bob Howard va réaliser bon gré mal gré pour la Laverie. Au travers de ses aventures, c'est l'aberrance d'un système de contrôle poussé dans ses retranchements qui se dévoile. Entre guerre de services et informations top secrètes dont il faut se passer pour mener à bien la mission, c'est bien plus souvent l'hydre administrative la véritable ennemie.

Stross développe une version du mythe de Cthulhu modernisée et informatisée. Avec son humour digne des *Monty Python*, il regorge de trouvailles telles que les ressources humaines résiduelles, Stross n'oubliant pas d'y intégrer des éléments mathématiques et informatiques issues de son cursus. La Laverie est une série qui devrait vous séduire si vous êtes fan de Pratchett autant que de Lovecraft.

Programme Apocalypse

Il ne s'agit pas ici d'une traduction de « *The Laundry* » publié par *Cubicle 7* en 2007, mais d'une nouvelle adaptation déclinée ici à la sauce apocalypse idéalement transposé à *la Laverie*. Quoi de plus parfait qu'un système rigoureux pour jouer une administration dans son absurdité ? Ne pas y voir ici une quelconque trace d'ironie mais plutôt un lien méta bienvenu entre le système et son exploitation.

Le livre de règles décrit peu l'univers. Il est donc important d'avoir lu les

romans ou l'encyclopédie pour retranscrire et faire vivre les missions des agents. L'ouvrage est plutôt aéré et le découpage permet une navigation facile entre les différentes sections.

La particularité de ce PBTA, ce sont trois horloges qui évolueront en fonction des agents. Si l'horloge du destin symbolise la santé du joueur, les deux autres sont antagonistes et déterminent l'environnement de travail. Se faire bien voir de sa Direction ou de ses collaborateurs sera toujours un choix épineux qui se déterminera au gré de l'évolution de chacune des deux horloges, rarement dans le même sens...

Linge délicat

À la fois beau livre et livre univers, l'encyclopédie est quant à elle indispensable pour l'amateur des romans mais également pour le maître de jeu souhaitant compléter et agrémenter les aventures qu'il destine à ses joueurs. Comme son nom l'indique, elle présente les protagonistes, événements, lieux et autres activités décrites dans les romans tout en résumant la trame, ce qui permet au néophyte d'appréhender cet univers dans sa globalité et point par point. L'ouvrage tout en couleur est grandement illustré et sa présentation en dossier renforce l'immersion administrative. Immersion renforcée encore par l'intégration de texte directement issu des romans en illustration de certaines entrées.

Essorage

Avec cette gamme, *500 nuances de Geek* réussit son pari de mettre en avant un univers méconnu par le public français tout en proposant un format atypique qui devrait plaire aux joueurs aguerris. Si le choix du PBTA pourra rebuter certains joueurs, il est pourtant adapté et ne devrait pas déplaire aux joueurs et MJ un peu curieux.

S.L.M.

J'aime :

- + Un univers original
- + Une gamme complète
- + Un système PBTA

J'aime moins :

- Un tarif un peu élevé
- Un système PBTA





Fiche technique

Éditeur • Evil Hat
Productions

Matériel • Livre en noir
et blanc de 464 pages à
couverture rigide.

Prix constaté • 40 €

J'aime :

- + La gestion de la campagne militaire
- + L'évolution des personnages
- + Une campagne (presque) prête-à-jouer

J'aime moins :

- Dur de retrouver des infos en cours de jeu
- L'univers un peu trop « Renaissance »

JEU DE RÔLE (VO)

BAND OF BLADES

Pour refaire la dernière saison de GoT

Basé sur les mêmes mécaniques que *Blades in the Dark* (BitD), ce jeu vous propose une saga digne du cycle de *La Compagnie Noire* de Glen Cook.

Band of Blades est un jeu *Forged in the Dark* (voir critique de BitD dans *Casus* #25), avec quelques aménagements. Cette fois, les PJ gèrent une bande de mercenaires mis en déroute et fuyant devant l'avancée d'une armée de morts-vivants. Si vous aimez *La Compagnie Noire*, *The Banner Saga* et que vous rêvez de rejouer la dernière saison de *Game of Thrones*, ce jeu est fait pour vous.

Rouler des mécaniques

Le système *Forged in the Dark* est relativement simple. On lance un certain nombre de d6 en essayant d'obtenir au moins un 6. Un 4 ou 5 est aussi une réussite, mais qui a généralement un prix. De nombreuses subtilités viennent s'ajouter à cette mécanique, mais le principal attrait du système est de s'abstraire totalement des phases de planification des coups dans un jeu à mission, pour privilégier des scénarios où l'on saute à pieds joints dans l'action (comprendre : le sang et la boue.)

Il faut savoir, toutefois, que cette mécanique, quoique simple, reste très présente. Depuis le test d'engagement (qui détermine votre situation initiale) jusqu'aux périodes de gestion de la campagne en passant par les missions elles-mêmes, ne vous attendez pas à une narration classique. C'est typiquement le genre de jeu qui nécessite une phase d'adaptation.

You're in the army now

Par rapport à *BitD*, qui apportait une emphase sur les luttes de factions

criminelles au sein d'une cité, *Band of Blades* propose une approche beaucoup plus « scriptée ». L'action débute alors que votre bande de mercenaires est en déroute, et l'objectif est clair : se replier derrière les murs d'une forteresse en essayant de perdre le moins de monde en chemin. A chaque situation, des choix cornéliens qui auront un impact sur l'approvisionnement et le moral des troupes.

Car les joueuses ne gèrent pas seulement les personnages (bleus, soldats ou spécialistes). Ils incarnent aussi les rôles des quelques dirigeants de la compagnie. Rôles qui seront primordiaux lors de la phase de gestion de la campagne : choisir entre fuir le plus vite possible ou rester pour tenter d'obtenir plus d'informations ou une relique qui pourrait changer le cours de la guerre, choisir qui doit être envoyé sur une mission suicide.

Band of Blades est une réussite. Les ajouts par rapport à son aîné sont bien faits. Si j'aurais aimé un univers un peu plus « médiéval », force est de reconnaître que l'angle d'attaque est bien amené et bien encadré. À noter toutefois : c'est un jeu à réserver à des MJ expérimentés. En effet, plusieurs aspects sont laissés à son appréciation (l'alchimie et la magie, par exemple) et il faudra un peu plus de préparation entre les séances afin de proposer des missions et des enjeux à la hauteur.

Thomas Robert

FALLOUT WASTELAND WARFARE

Post-Apo plombé

Fallout en jdr ? Un fantasme pour de nombreux joueurs et une telle évidence qu'il aura fallu attendre 2019 pour le voir réaliser. Sous une forme surprenante, celle d'une extension à un jeu de figurines.

L'ouvrage se présente en effet comme une extension à *Wasteland Warfare*, le jeu de figurines (1). D'où un format court, 136 pages, au regard des standards habituels de *Modiphius*. C'est pour autant toujours un sans-faute sur le plan formel : la maquette est agréable, le livre parfaitement organisé. Il faudra toutefois accepter des illustrations sous forme de photographies de figurines.

Extension du domaine de la lutte

Le *game design* repose sur un principe fort, celui de construire les règles comme une surcouche de celles du jeu de figurines. Les cartes de personnage de ce dernier forment par exemple le point de départ de la création des PJ. Elles prennent place sur un emplacement dédié de la feuille de personnage du jdr, qui complète le tableau avec compétences et équipements.

Là où les auteurs ont été malins, c'est que le jdr reste exploitable seul sans pour autant tomber dans la redite. Il propose ainsi un large panel de cartes de personnage, mais aucune ne fait doublon avec celles du jeu de figurines.

Sous un ciel de plomb

Le tableau n'est pour autant pas parfait. Le postulat de départ impose par

exemple un usage intensif d'icônes propres à la version figurine (plus d'une centaine !) qui rendent certaines règles difficilement lisibles. Ce sont clairement les joueurs du jeu de figurines qui sont visés. Cette orientation se retrouve aussi dans le *background*, brossé de manière très succincte – guère plus qu'une vue d'ensemble des principales factions de *Fallout*.

L'ouvrage a enfin un mérite particulier, celui de proposer un solide et long scénario. Les PJ rencontrent un robot frapadingue nommé Parzival qui les met sur la quête de la mythique Kameloth. L'aventure est particulièrement détaillée. Elle pourra sembler un peu dirigiste à des MJ chevronnés, et un ou deux *deus ex machina* mériteraient d'être retravaillés. Mais elle constitue une excellente mise en jambe pour les MJ débutants.

Nuka-cola contre capsules

Fallout Wasteland Warfare est probablement aussi réussi que possible au regard de la contrainte de départ, et une vraie curiosité ludique. De quoi patienter en attendant la seconde adaptation annoncée par *Modiphius*, indépendante cette fois et basée sur le système maison 2d20. Connaissant le travail de l'éditeur, elle devrait être autrement plus consistante.

Slawick Charlier



Fiche technique

Éditeur • Modiphius

Matériel • Livre de 136 pages couleur couverture rigide

Prix constaté • 32 € (en version standard)

(1) A ne pas confondre avec le jeu de plateau simplement intitulé *Fallout*, chez FFG

J'aime :

- + *Fallout* en jdr, enfin !
- + Un long scénario bien détaillé

J'aime moins :

- La construction des règles au-dessus de celles du jdp, une sauce qui ne prend pas toujours
- L'univers, décrit très succinctement



LOVECRAFTESQUE | LIVRE DE BASE VF

LOVECRAFTESQUE

Plus on est de fou...

Lovecraftesque (adj., néologisme) : qui tient de Lovecraft, auteur américain de récits d'horreur cosmique bien connu des amateurs.

Lovecraftesque est un jeu narratif dans lequel les joueurs narrent le destin d'un héros confronté à une vérité cosmique.

Partager l'horreur cosmique

Une partie se déroule en trois phases qui font progressivement monter le fantastique en puissance, jusqu'à confronter le protagoniste de l'histoire à la révélation finale. Chaque phase se décompose en plusieurs tours où les joueurs prennent alternativement le rôle de témoin, narrateur et observateur. Le premier incarne le PJ de l'aventure. Le second interprète les autres protagonistes et expose les événements. Les observateurs viennent enrichir la narration de détails d'ambiance.

Appréhender l'indicible

Jeu narratif oblige, les règles sont centrées sur la régulation de la narration. Pas question ici de système de création de personnage ou de résolution. Elles sont complétées d'outils et conseils sur les histoires « à la Lovecraft » couvrant vocabulaire, gestion de la folie ou encore des préconisations sur l'épineuse question du racisme et des préjugés dans l'œuvre du maître de Providence.

La dernière partie fournit une petite vingtaine de scénarios. Ceux-ci présentent personnages, lieux et indices, mais pas de résolution puisque celle-ci

sera construite collectivement par les joueurs. Les époques et situations abordées sont variées et intéressantes.

Tout ce matériel est précieux pour aider les joueurs à construire leur récit. Pour bien fonctionner, il sera d'ailleurs nécessaire que chacun lise si ce n'est les règles, en tout cas les conseils, et de prévoir des photocopies des principaux outils pour tout le monde.

Cthulhu en petit format

Lovecraftesque se présente sous la forme d'un petit livre noir et blanc avec une couverture souple à rabat, du moins dans la version dont nous disposons. Il est agréablement présenté et plutôt bien organisé. Il manque en revanche d'une sérieuse relecture. Outre des fautes régulières, certaines phrases sont difficilement compréhensibles, même si cela ne nuit au global pas à son utilisabilité.

Mais même avec quelques défauts de forme, la proposition de *Lovecraftesque* est bien appuyée par un matériel juste et conséquent. Il ne vous convertira pas aux jeux narratifs, pas plus qu'il ne renouvelle l'approche du récit Lovecraftien. Et c'est peut-être justement son intérêt, proposer une approche ludique plus proche de ces derniers que ne peuvent l'être les adaptations rôlistes façon *Appel de Cthulhu*.

Slawick Charlier ●

Fiche technique

Éditeur • 500 Nuances de Geek

Matériel • Livre noir et blanc

Prix constaté • 32 €

J'aime :

- + De nombreux outils, conseils et scénarios
- + Enfin un jeu sur le mythe où le protagoniste est quasi-voué à devenir fou à la fin !

J'aime moins :

- Le manque de relecture
- Le prix
- Nécessite des joueurs très impliqués pour que le jeu fonctionne

CHASSEURS DE LÉGENDES

À l'aventure compagnons !

Votre fouet et votre chapeau ont besoin de prendre l'air ? Partez pour un périlleux voyage à travers le monde à la découverte d'anciens artefacts avec Chasseurs de légendes.



→ **H**abituellement, on ne juge pas un livre à sa couverture, mais attardons-nous un peu sur les promesses de celle-ci. Une galerie de personnages variés dont l'accoutrement ne laisse aucun doute sur l'archétype, ok. Un masque en métal à l'air menaçant, ok. Des drapeaux nazis en toile de fond, ok. Ajoutons des craquelures pour donner un effet vieilli et un titre avec un ombrage prononcé. Si cela vous évoque des aventures palpitantes à la recherche de reliques tout en luttant contre des Nazis et une menace indicible tapie dans l'ombre, vous avez tout bon !

En quête

Campagne autonome pour le système Hitos, *Chasseurs de légendes* propose aux joueurs d'incarner des aventuriers au cours de neuf scénarios jouables indépendamment mais qui prennent tout leur sens dans le cadre de la campagne proposée. Celle-ci met en scène les membres du Club de la Rue 57 dans une recherche d'artefacts antiques autour du monde, qui les mettra fréquemment en concurrence avec l'énigmatique et inquiétant Ordre de Thulé. Quels liens relient ces objets et ces lieux disparates entre eux ? Et si la

solution se cachait dans des segments oubliés de l'histoire ?

Afin d'en profiter pleinement, il est fortement conseillé d'incarner les personnages pré-tirés de la campagne. En effet, leurs backgrounds entremêlés ajouteront des pistes de jeux et un peu plus de saveurs à des personnages grandement caricaturaux de prime abord, tout en garantissant un groupe équilibré. Ces pré-tirés serviront également de lien avec la campagne « *Los Mapas del Reino Antiguo* » de l'éditeur, encore non traduite et qui se déroule à notre époque.

Thulé ou pas !

Chasseurs de légendes est plutôt une bonne surprise, avec sa mythologie originale et assumée offrira un bon moment d'aventure pour les fans d'Indiana Jones et consorts autant que pour les joueurs en quête d'un peu de dépaysement assorti d'une bonne dose d'action. Prévu comme un *stand-alone*, le fascicule s'assume en prévoyant 8 pages dédiées au système Hitos, évitant ainsi d'avoir à faire un achat complémentaire. Le tout garantira de quoi assurer quelques bonnes heures de jeux en attendant la traduction de la campagne suivante.

S.L.M.

Fiche technique

Éditeur • La Loutre Rôliste

Auteurs • Ismael Díaz Sacaluga, Jaime García Mendoza, Javier Charro

Matériel • Un livre couverture souple de 128 pages

Prix constaté • 24,95 €

J'aime :

- + Un *background* travaillé
- + La proposition d'ambiances musicales
- + Un *stand-alone* complet

J'aime moins :

- Les digressions de l'auteur
- Des illustrations datées



Fiche technique

Éditeur • Studio Agate

Matériel • Livre 208 pages
couleurs couverture rigide

Prix constaté • 34,90 €

J'aime :

- ✚ La présentation et l'organisation des ouvrages
- ✚ Un guide quasi-définitif de Théah

J'aime moins :

- Un peu trop stéréotypé par endroit
- Le manque de matériel ludique

7E MER | SUPPLÉMENTS DE CONTEXTE VF

NATIONS DE THÉAH

Suivez le guide

Vous trouviez qu'il y avait trop peu de contexte dans le livre de base de 7e Mer ? Vous étiez en manque d'informations sur Théah ? Vous allez être servi avec cette double ration sur le sujet !

Pour aborder les 8 principales nations de Théah, il fallait bien deux épais volumes. Nations de Théah se décompose donc en deux suppléments de 208 pages qui exploitent jusqu'à la couverture intérieure. Le premier regroupe la partie occidentale du continent, à savoir l'Avalon, la Castille, la Montaigne et le Vestenmennavenjar (à ne pas prononcer la bouche pleine). Le second est consacré aux nations orientales, l'Eisen, la Fédération sarmatienne, l'Ussura et la Vodacce.

Visite guidée

Chaque pays est abordé rigoureusement de la même manière : une présentation générale, ses principales personnalités, la place des sociétés secrètes dans la région, ses principaux lieux, les usages locaux de la magie et des duels et ses légendes. Les personnalités et les différentes localités occupent la majeure partie de la place.

Une Europe de cape & d'épée

À l'image du Vieux Monde de *Warhammer*, Théah s'inspire fortement de l'Europe. Les principales nations sont à leur place et reprennent de notre monde ses principaux attributs, si ce n'est historiques, en tout cas fantasmés dans un contexte d'aventures de cape & d'épée.

Ainsi, l'Avalon figure la Grande-Bretagne. La nécessité d'unir trois

régions bien différentes (bien entendu l'Angleterre, l'Écosse et l'Irlande) fait grincer les dents des indépendantistes. Le retour de la magie et du féérique est en train de chambouler cet équilibre précaire. Il faut néanmoins oublier ici toute subtilité. Certaines caractéristiques se trouvent parfois agrégées sans grand soucis de consistance, à l'image de la Montaigne qui condense mousquetaires de Louis XIII, règne solaire de Louis XIV et Révolution française, soit des époques et des situations bien différentes.

Ludis, ludis profondis

Pour mettre en pratique tout ce matériel, les deux ouvrages proposent des accroches scénaristiques. Outre qu'elles restent assez haut niveau et ne constituent pas tout à fait des synopsis d'aventure, elles ne sont proposées que dans le chapitre sur les personnalités. Dommage, car la description par ailleurs très détaillée du monde de 7^e Mer est souvent un peu froide et plus centrée sur un historique passé que sur un présent ludique où immerger les joueurs.

Avec plus de 400 pages au compteur, Nations de Théah n'en est pas moins particulièrement riche. Les amateurs d'ambiance cinématographique décomplexée y trouveront leur compte – un diptyque indispensable à la gamme, en somme.

Slawick Charlier ●

LES CAVALIERS DU ROHAN

Wilcuman la, mine hlaforðas! *

Wilcumën, Wilcumën... c'est vite dit, les Rohirrim n'ayant pas grand-chose à voir avec l'environnement politico-culturo-géographique des précédents opus de l'Anneau Unique.

Bien sûr, il est reste possible d'imaginer une ambassade à la cour du roi Thengel ou une expédition financée par Marco Polo, ambitieux marchand de Dale. Mais il est beaucoup plus simple de considérer *Cavaliers du Rohan* comme un nouvel environnement de jeu pour une nouvelle campagne. D'ailleurs, le supplément de scénarios utilisant ce background (*Oaths of the Riddermark*, à paraître prochainement en VF) annonce très clairement la couleur avec ses pré-tirés natifs du Rohan...

Un supplément dense

Les chapitres traitant de l'histoire des Rohirrim et de la géographie du Riddermark sont des modèles de concision tout en parvenant à être suffisamment immersifs. Quelques lieux emblématiques (Edoras, le gouffre de Helm, etc.), d'intéressants PNJ, une poignée de périls et d'entreprises de phase de communauté laissent présager de très bonnes choses.

Pénétrer dans la forêt de Fangorn fait toujours son petit effet. Il vous sera désormais plus facile de mettre en scène une Chambre des Ents statuant sur un sujet délicat (qui a dit « une magouille de Saroumane... » ?). Ce trop court chapitre manque cependant un poil d'adversité à mon sens.

Laisser de côté les Dunlendings et le Pays de Dun aurait été une faute impardonnable. C'est complet, mais les relations tumultueuses avec les Forgoil et Saroumane auraient à mon sens mérité mieux qu'un simple exposé.

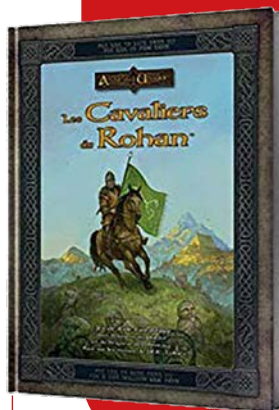
Le Magicien Blanc et l'Isengard étaient attendus. Ici aussi, c'est complet mais il faut bien reconnaître que se balader dans le coin et rencontrer Saroumane (voir travailler pour lui) nécessitera tout même la table adéquate. Hors de question d'infiltrer la Tour d'Orthanc pour y piquer le Palantir !

Le reste, que ce soit les monstres (Uruk-hai...) ou les nouvelles Cultures (Cavaliers du Rohan et Dunlendings), reste dans la ligne des précédents opus. Quand au chapitre traitant des chevaux (forcément !), on se demande bien pourquoi il n'a pas été directement intégré au livre de base tant le sujet est d'importance dans le jeu...

Bonne surprise

Malgré quelques bémols et pour peu que vous envisagiez de vous lancer dans une toute nouvelle campagne, *Cavaliers du Rohan* est indéniablement un supplément de qualité. On aurait tort de le négliger, quand bien même il lui manque peut-être quelques vraies suggestions d'aventures directement exploitables, faiblesse compensée il est vrai par le soin apporté aux PNJ. La traduction espérée d'*Oaths of the Riddermark*, devrait, théoriquement, permettre de se lancer. À suivre donc. Quoi qu'il en soit, il est désormais possible de jouer en VF dans une autre région emblématique des Terres du Milieu avec *L'Anneau Unique*.

Philippe Rat



Fiche technique

Éditeur • edge

Matériel • Livre couleur à couverture rigide de 160 pages.

Prix constaté • 29,95 €

* « Soyez les bienvenus mes Seigneurs ! » en Rohirique.

J'aime :

- + Un nouvel environnement (donc une nouvelle campagne).
- + Un traitement plutôt complet en peu de pages.
- + Le travail d'Edge, toujours nickel sur cette gamme.

J'aime moins :

- C'est un « spin-off », difficile à lier avec les précédents opus.
- Parfois un peu « sec » en termes de suggestion de jeu.
- « Faites-moi confiaaaaaance... » (Saroumane)



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • livre en couleur
à couverture rigide de
304 pages.

Prix constaté • 45 €

J'aime :

- + L'intégration de la campagne dans le background
- + Les nombreuses visites, prétextes à autant d'aventures
- + Jouer un indien, mieux encore un Agent

J'aime moins :

- Quelques Savages Tales un peu légers
- Certaines illustrations old school

JEU DE RÔLE (VF), SUPPLÉMENT DE RÈGLES ET DE CAMPAGNE

LES DERNIERS FILS

Sur le sentier de Guerre

Un Corbeau a mis le bazar dans les Deadlands. Les Juges ont été libérés, et le plus belliqueux d'entre attend les pistoleros de pied ferme. Parviendront-ils à ébranler le Jugement ?

Début 2018, BBE lançait une double souscription visant à publier deux des quatre campagnes américaines de *Deadlands Reloaded* ! *Les Derniers Fils* se concentrent sur Guerre. Pied-tendre, prend ton six-coups, tu en auras besoin.

Indien tonic

Cette campagne s'installe dans le domaine de Guerre, au cœur des terres indiennes. Il est donc conseillé d'incarner des peaux-rouges et leurs amis. Le livre de base restant succinct, vous disposez cette fois de toutes les règles pour incarner un fils des terres sauvages. Les pouvoirs chamanniques sont aussi développés. Ajoutez à cela une copieuse section du bestiaire dédié aux esprits, et les nations indiennes n'auront plus de secrets pour vous.

L'autre partie accessible aux joueurs propose d'intégrer les services secrets. L'Agence et les Texas Rangers se livrent une guerre clandestine sans pitié. N'espérez pas impressionner les frères James ou l'Homme Bison avec un simple badge.

Tapas à volonté

Le *Tombstone Epitaph* du début d'ouvrage, qui donne des nouvelles de l'ouest sauvage, n'est qu'un amuse-bouche. Prenez une carte des Terres Contestées, demandez à votre gang où il veut traîner ses santiags, et c'est parti. Le livre se partage intelligemment en deux parties. Les Lieux Étranges présentent une trentaine de destinations, d'Abilène à Deadwood en passant par

les Devils Tower. *Savages Tales* propose des aventures clés en main. Certaines sont de simples scènes, d'autres de véritables scénarios.

De plus, un générateur d'aventures des Territoires Contestés permet de satisfaire les desperados impatientes. Quelques jets de dés, et c'est reparti. Le bestiaire regorge d'adversaires. On y croise de simples péons, des célébrités de l'ouest, des Abominations et des serviteurs de Guerre. Certains sont vraiment mortels.

Maxi mixed grill

Les Derniers Fils est avant tout une campagne ambitieuse, qui s'étale sur un tiers de l'ouvrage. Des ventres-verts devant traîner devant les avis de recherche, sachez que ses neuf chapitres vont leur donner du fil à retordre. L'intrigue est profondément intégrée dans l'histoire des Deadlands. Combattre les serviteurs de Guerre ne sera pas facile, d'autant qu'ils sont conduits par Raven. C'est tout un pan du background du jeu qui est mis en avant. La lecture des événements précédant le début de la campagne est passionnante en soi.

Les Derniers Fils remplit sa mission. La campagne est dantesque et les dizaines d'aventures supplémentaires donnent de quoi jouer pendant des années. Les règles additionnelles sont utiles, voire indispensables à tout bon marshal. Il ne présente pourtant que les terres indiennes ; pour jouer les autres campagnes, vous devrez devenir un Déterré.

Olivier Halnais

JEU DE RÔLE (VF), SUPPLÉMENT DE RÈGLES ET DE CAMPAGNE

LE DÉLUGE

La faim justifie les moyens

À l'extrême Ouest se trouve le grand Labyrinthe, source de légendes et de convoitise, on dit même que de saints hommes y font des miracles. Et si tout était vrai ?



➔ **D**euxième campagne financée en 2018, cette dernière fait partie de la grande quadrilogie américaine à la thématique cavalière. Et si l'on dit souvent qu'à l'Ouest rien de nouveau, c'est que vous n'êtes pas assez à l'Ouest. Mais ce sera aux Pistoleros d'en juger.

La Californiiiiiiiie !

Le grand tremblement de terre de 1868 transforma la Californie en une zone inhospitalière et hostile où seul le rêve de s'enrichir grâce à la roche fantôme qui y prolifère pouvait attirer les hommes. Seuls les plus fous osèrent s'installer aux sommets des nombreuses pièces de ce puzzle bercé par l'océan. Les nombreuses mesas ainsi formées sont pourtant à la merci des éléments peu cléments et seule la vivante cité de Lost Angels semble être miraculeusement épargnée.

L'influence de Famine, qui parcourt ce territoire, a rendu la région très hostile à tout confort et la survie y sera plus difficile et plus chère que dans les autres régions.

Les mystères de l'ouest

S'inscrivant au cœur de la mythologie *Deadlands*, les joueurs seront amenés à rejoindre une mystérieuse société secrète en compagnie d'une célébrité nationale et apprendront à lire entre les lignes d'un très célèbre journal. Si les nombreuses pages de lieux étranges et de *savages tales* ne suffisent pas à contenter l'appétit d'aventure des héros ni les petits creux en cours de

campagne, il sera tout à fait possible de les sustenter en les perdant au sein du grand labyrinthe grâce au générateur de rencontres adéquat ou encore de les confronter à quelques spécialités d'extrême orient lors d'un détour à Shan Fan.

Le plat de résistance, la campagne en elle-même, comporte une quarantaine de pages assaisonnée d'une dizaine de pages de background. Pas de quoi faire une indigestion, mais les mystères qui entourent la congrégation du révérend Grimme ont suffisamment de consistance pour garantir de longues parties emplies d'un souffle épique et biblique jusqu'au final apocalyptique riche en révélations.

Croquemouche

Dans l'ensemble, cette campagne-univers offre tellement de matière qu'elle pourra s'articuler selon vos envies au gré de petites parties éparpillées mais prendra tout son sens dans la campagne au long cours prévu à cet effet. S'articulant autour d'éléments iconiques de l'univers *Deadlands*, *Le Déluge* se dévorera avec un plaisir non dissimulé. Si en plus vous êtes connaisseurs, certaines gourmandises prendront une tout autre saveur à mesure que vous les dégusterez, vous incitant à vous resservir avec un plaisir non coupable.

Le mot de la faim sera au révérend Grimme : « *Loué soit le Seigneur ! Et passe-moi le sel.* »

S.L.M.

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • livre en couleur à couverture rigide de 224 pages

Prix constaté • 45 €

J'aime :

- + Un background travaillé
- + L'ironie
- + Le souffle épique

J'aime moins :

- Le côté un peu fouillis du labyrinthe
- Certaines illustrations un peu vieillottes



STARFINDER | CAMPAGNE VF

la campagne DES SOLEILS MORTS 4-6

Au plus proche des étoiles

Quelques mois seulement après son démarrage, voici la suite et fin de la première campagne pour Starfinder, le cousin Space Fantasy de Pathfinder. Prêt pour un final d'anthologie ? Moteur, action !

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livre 64 pages
couleur couverture souple

Prix constaté • 19,90 €

J'aime :

- + 64 pages par épisode, remplies comme 128
- + L'exploration d'un passé quasi-léendaire dans l'épisode 4
- + Un final pétaradant et ouvert vers de nouvelles opportunités d'aventure

J'aime moins :

- Des éléments de contexte parfois trop succinct pour ne pas être frustrant
- La linéarité parfois un peu extrême, surtout dans le chapitre 5

Les PJ débarquent sur la cité flottante d'Istamak où l'ancienne civilisation des Kishalis a conçu la porte des 12 Soleils. Leurs descendants, revenus à un stade préindustriel, hantent encore les ruines antiques de la ville. Le plaisir de ce quatrième épisode ne réside pas tant dans sa structure, assez linéaire, que dans le plaisir de découvrir l'histoire des Kishalis. Les annexes, qui décrivent plus en détail ce contexte, permettent par ailleurs de rendre facilement l'aventure plus ouverte.

Dangers cosmiques

Une fois en possession de sa localisation, direction la porte des 12 Soleils ! Les soleils en question ont chacun leur lune, dont l'une abrite la vie et le centre de contrôle de la porte. Hélas, le culte du Dégénérateur est déjà sur place et a libéré une IA folle. Le scénario offre cette fois peu d'outils pour échapper à sa linéarité, toujours très présente. Le côté étrange et mystérieux des lieux y était pourtant propice, dommage...

Lorsque le dernier volet s'ouvre, la porte révèle le terrible Dégénérateur Stellaire au moment où débarque... la Flotte Charogne ! Seule option pour les PJ, infiltrer le navire amiral, s'emparer du pont et précipiter le navire contre le

Dégénérateur. Si ce scénario consiste essentiellement à « explorer » le vaisseau, il a quelques atouts à faire valoir, comme une ouverture cinématographique et une belle variété entre combat, infiltration, course-poursuite et négociations.

Vers l'espace infini

Comme pour les précédents numéros, les trois livrets fournissent, en plus de l'aventure à proprement parler, contexte, bestiaire, équipements... La plupart sont en rapport avec le scénario qu'ils accompagnent : le Drift dans le numéro 4, les planètes hors des Mondes du Pacte dans le 5... Dans tous les cas, il s'agit de broser le sujet dans les grandes lignes et il faudra un peu de travail pour les mettre en scène. Mais la variété est au rendez-vous et les pistes ouvertes toutes intéressantes.

Le dernier livret ne manque d'ailleurs pas non plus de pistes. Il expose quelques opportunités d'aventures futures offertes par la fin de la campagne. Car malgré tous les sujets qu'elle aborde, elle ne fut finalement qu'un petit aperçu des possibilités de *Starfinder*. On y reviendra donc avec plaisir !

Slawick Charlier

BLACK ATLANTIC

Noir c'est noir !

Débutant au fin fond des Alpes dans une abbaye anabaptiste, la campagne de Degenesis a pris du coffre avec Jeu de massacre. Autant dire que les attentes étaient grandes concernant le final de Black Atlantic.



→ **D**ès la sortie des livres de base, *Degenesis* s'est imposé comme un jeu qui se distingue d'une part par son traitement graphique, et d'autre part par des textes très immersifs. C'est là la marque de fabrique de Marko Djurdjevic, l'auteur principal et directeur artistique du jeu. Sans oublier la propension de ce dernier à ne pas brider sa créativité. Bilan : après un premier supplément raisonnable, il se lâche de plus en plus. *Black Atlantic* est un pavé de plus de 270 pages, qui décrit Briton, la région nord-ouest de Franka, et la met en scène dans un scénario apocalyptique.

Linéaire ?

Le scénario est un monstre de 180 pages dans lequel il se passe beaucoup de choses sur une petite période de temps. Il est dense en interactions et en action fortement liées à la trame de fond de *Degenesis* : plusieurs cultes et factions y interviennent et seront fortement impactés par les événements. Si *Black Atlantic* marque la fin de la campagne, il est loin de clore la *storyline* du jeu, bien au contraire. En tout cas, il est véritablement jubilatoire à mettre en scène.

Tout n'est cependant pas rose. La multiplicité de factions et d'enjeux demande au MJ d'avoir un peu de

bouteille. On est loin de l'histoire simple et linéaire, il faut jongler d'un protagoniste à l'autre et sauter d'événement en événement. Paradoxalement, la présentation est très linéaire, comme s'il n'y avait qu'une façon possible de le jouer. Le scénario se lit comme un roman, ce qui peut être enfermant pour certains MJ. Pourtant, l'idée de l'auteur est plutôt de faciliter les choses au MJ en décrivant la façon dont les PNJ veulent agir. Ce qui ne signifie pas que les choses vont se passer ainsi.

Briton

Le reste de l'ouvrage est consacré à la description de Briton, de ses factions et lieux majeurs, avec un focus sur Brest où se déroule le scénario. On y apprend aussi des détails sur la lutte contre les Phéromanciens, les ziggourats, sans parler du sixième chakra, dissimulé au fond de l'Atlantique (mais plus pour longtemps !). *Black Atlantic* est donc aussi l'occasion pour le MJ de découvrir un nouveau type de Psychonaute. Les textes alternent informations pratiques et récit narratif immersif. En sortant de l'ouvrage, on se projette déjà dans la campagne à venir, mais on attend aussi avec impatience les futurs ouvrages qui iront encore plus loin...

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Edge Entertainment

Matériel • 1 livre A4 de 274 pages en couleur à couverture rigide

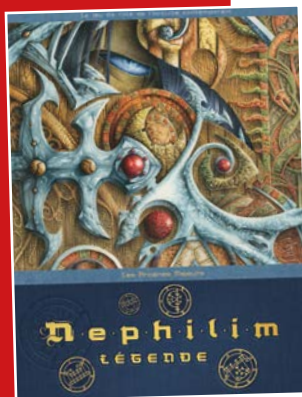
Prix constaté • 45 €

J'aime :

- + Une intrigue riche
- + L'univers en mouvement
- + Des illustrations de toute beauté
- + Des textes agréables à lire

J'aime moins :

- Une impression de linéarité du scénario
- Des PNJ étouffants pour les PJ ?



Fiche technique

Éditeur • Mnémos

Matériel • 160 pages
couleur, couverture rigide et
signets

Prix constaté • 45 €

J'aime :

- + Une vision plus précise de l'Histoire invisible
- + Des enjeux clairs et des pistes de scénario nombreuses
- + Quelle richesse !

J'aime moins :

- Beaucoup d'erreur de typographie dans cet ouvrage...
- Contrairement à ce qui est dit dans l'ouvrage, à réserver aux MJ.

NEPHILIM LÉGENDE | SUPPLÉMENT (VF)

LES ARCANES MAJEURS

Le jeu des factions

Deuxième supplément pour la nouvelle gamme Nephilim, Les Arcanes majeurs est essentiel à qui veut vraiment se plonger dans l'Histoire invisible « officielle ».

Dans *Nephilim*, la liberté donnée au MJ pour interpréter l'Histoire est grande mais, au gré des suppléments, elle fixe des choses peu à peu. Avec la description des Arcanes majeurs, qui sont autant de philosophie et de chemin vers l'Argatha, le jeu de factions au sein des Nephilims se précise au point de devenir un paramètre d'intrigues, utile et puissant.

21 Arcanes !

Imaginé par Akhenaton, les lames du Tarot de *Nephilim* forment des communautés occultes généralement guidées par un « Prince » ou une « Princesse » (souvent des personnalités connues, comme Merlin, Leonardo Da Vinci ou Galilée). À travers l'histoire des arcanes majeurs, l'Histoire invisible se décline sous nos yeux, tout autant que les philosophies et rôles de chaque faction. Et ma foi, ces informations font de bonnes sources d'aventures, en plus de fixer le background général du jeu en précisant ses enjeux et ses PNJ.

En théorie, les PJ peuvent devenir des « adoptés » de presque tous ces arcanes, mais ne pas le faire (ou à petite dose, entre les arcanes très

compatibles par exemple) permettra d'intégrer toutes ces belles intrigues à vos aventures. Exemples. **[Attention Spoiler]** L'Arcane VIII de la Justice cherche à juger le Lion vert suite à des actes délictueux commis il y a quelques siècles... L'Arcane XV du Diable regroupe des anomalies, comme ce Nephilim « fluctuant » qui change de Ka-élément dominant chaque jour... L'Arcane X de la Roue de la fortune cherche à comprendre la nouvelle fluctuation des champs magiques...

Et deux aventures

Comme *Les Veilleurs du Lion vert* (critiqué par ailleurs page suivante), ce supplément déjà riche en informations propose deux scénarios. Le premier est très sympathique et court sur plusieurs époques en Afrique. C'est étrangement linéaire et à la fois très ouvert car dépendant des PJ. Il faudra adapter à votre façon de jouer, mais il y a du potentiel. Le second est ambitieux et propose même un jeu dans le jeu (!), rendant assez complexe et décourageant de prime abord. Il a donc les défauts de ses qualités.

Damien Coltice ●

LES VEILLEURS DU LION VERT

Le Fourre-tout du MJ

Proposé comme premier supplément de la gamme Nephilim Légende (voir notre critique dans CB#31), les Veilleurs du Lion vert est une boîte à outil du MJ un peu fourre-tout mais fortement recommandée. Visite guidée !

→ **L**ieux de vie et d'intrigues, liste de PNJ, description de ville et scénarios, voilà ce que *Les Veilleurs du Lion vert* vous propose comme entrée en matière pour la nouvelle édition de *Nephilim*.

Lieu occulte

Marquant de son sceau doré les couvertures de tous les ouvrages de la 5^e édition de *Nephilim*, la Librairie de l'incunable souveraineté est tout simplement l'outil le plus pratique proposé au MJ pour créer du liant à ses aventures ! L'établissement peut autant se trouver dans les quartiers bobo de Paris que dans les ruelles du Vieux Lyon ou de New York (avec l'apparition d'Arcadia, il est même possible d'en faire un lieu de cette cité occulte). Les PJ trouveront de précieuses informations dans les ouvrages de la librairie mais aussi dans les discussions avec ses usagers et ses libraires. Personnalités occultes (le Lion vert, le commanditaire parfait !), ennemis jurés incognitos, libraires déroutants, la galerie des personnages vaut le détour et donne immédiatement de nombreuses pistes pour faire de l'endroit la base arrière des PJ. Magnifiquement décrite, la librairie est en soi un véritable bac-à-sable et, si certaines idées de scénarios et de PNJ

tranchent très clairement avec le ton sérieux donné dans le livre de base, tout ceci est fort inspirant.

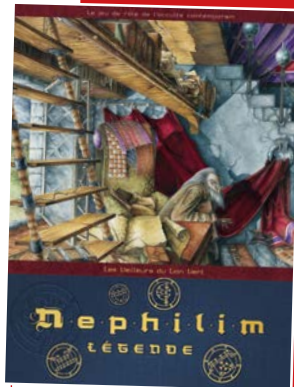
PNJ et setting

Difficile de rentrer dans le détail de la liste des PNJ détaillés chacun sur deux pages, mais ils sont vraiment intéressants et la plupart générateurs d'aventures. Au contraire, la description de Lyon comme secteur de départ pour les aventures d'un nouveau groupe de *Nephilim* laisse clairement sur sa faim. D'ailleurs, les concepts s'éloignent des bases du livre de base, ce qui plaira peut-être aux vétérans, mais pourra perturber les novices.

Deux scénarios

Mnémos est un petit scénario rapide, mais dont les principes n'en font pas un scénario de découverte. Dommage car, mine de rien, se lancer dans *Nephilim* peut être un peu intimidant. *Les Veilleurs*, lui, est une grande aventure décrivant un lieu « bac-à-sable » et une *timeline* d'événements dans lesquels navigueront les PJ. Dans l'ensemble, le déroulé de l'intrigue n'est pas exceptionnel en soi, mais la richesse de l'ensemble fait que cela fonctionne très bien.

Damien Coltice



Fiche technique

Éditeur • Mnémos

Matériel • 160 pages
couleur, couverture rigide
et signets

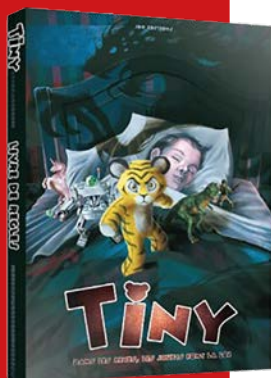
Prix constaté • 45 €

J'aime :

- + La librairie de l'incunable souveraineté, indispensable et fabuleux outil du MJ.
- + Les PNJ

J'aime moins :

- pas de scénario pour « se lancer ».
- La description du Lyon occulte



JEU DE RÔLE (VF) | BOÎTE D'INITIATION

Tiny

Petits mais costauds !

Après le JdR au format petit livre, les jouets sont de retour dans une boîte pleine à craquer pour le plaisir des petits comme des grands.

Fiche technique

Éditeur. JdR Éditions

Matériel. Boîte en carton, 3 livrets, un écran, 6 feuilles de personnages, une planche de pions, des cartes d'équipements, une carte recto-verso et 7 dés polyédriques.

Prix constaté. 25 €

J'aime :

- + Une boîte pleine à craquer de matériel
- + 2 scénarios découverts simples mais efficaces
- + Le prix

J'aime moins :

- La boîte un peu fragile, un modèle rigide aurait été un plus

Un an après la sortie du livre de base, JdR Éditions a décidé de sortir une boîte d'initiation qui se veut très didactique pour conquérir un public de plus en plus demandeur de JdR clés en main. Le jeu étant résolument tourné vers les joueurs les plus jeunes, le matériel contenu dans cette boîte de découverte se prête particulièrement à l'univers enfantin et magique de *Tiny* où des jouets devront protéger un enfant de ces cauchemars qui tenteront de prendre vie dans la réalité. Petit tour d'horizon de ce qu'elle contient.

La boîte de Pandore

Ce qui frappe immédiatement à l'ouverture de la boîte est la qualité et la quantité du matériel proposé compte tenu du prix : 3 livrets, 1 carte recto-verso, des cartes d'équipement, des feuilles de personnages, un écran du MJ, des pions représentant les jouets et les PNJ, deux feuilles de rappel de règles et un set de dés. Le premier livret se veut être une introduction au système de jeu de *Tiny* et ce qu'est le jeu de rôles pour les néophytes. Le livret est bien construit, il présente de manière exhaustive le contenu de la boîte. Le deuxième livret invite tout naturellement le futur MJ à sa lecture et présente de manière succincte mais claire le système de jeu qui reprend celui du livre de règles de la gamme *Tiny*, en supprimant la partie de création de personnages. La boîte proposant uniquement de jouer un des 6 jouets pré-tirés disponibles.

Vers l'infini et au-delà !

Le troisième livret propose deux scénarios chacun proposant la découverte des deux mondes de *Tiny* : celui de la chambre à coucher d'un enfant et le monde des rêves. Le premier scénario va permettre aux joueurs de découvrir les règles grâce à plusieurs scènes prenant place dans la chambre de Nathan (l'enfant chez qui les jouets viennent d'arriver dans un colis emballé par la tante de l'enfant). Le recto du plan représente la chambre de l'enfant, ainsi que le bureau et la chambre de ses parents. Les joueurs vont pouvoir placer leurs pions sur celui-ci et interagir avec ceux des PNJ contrôlés par le MJ. Après une phase de découverte de la chambre et de ses autres occupants, les jouets se retrouveront nez-à-nez avec le chat dans la chambre des parents pour un affrontement dantesque.

Le deuxième scénario propose une plongée dans le monde des rêves, il y a du riffi à Rancho city ! (le verso de la carte représentant les rues de la ville). Ambiance western garantie, l'un des jouets va devenir le nouveau shérif de la ville. Entre un cambriolage, la poursuite d'un gang et un duel au soleil contre Big Bad Joe le grand méchant de l'histoire, qui se révèle être un Akyméride, une créature insidieuse cherchant à effrayer l'enfant pour pouvoir pénétrer dans notre réalité après l'avoir réveillé. Les joueurs doivent l'en empêcher à tout prix ! Pour finir, un troisième scénario bonus est téléchargeable sur le site de l'éditeur, une bien belle initiative pour un jeu qui ne demande qu'à être découvert en famille.

Derek Klivian

SETS DE DÉS & JETONS D'AMITIÉ

Shiny, shiny

Tails of Equestria est à présent une gamme fort bien développée ... Il ne manquait plus que quelques accessoires pour compléter le tout, et c'est désormais chose faite !



Trois sets de dés et un sac de jetons d'amitié permettent à présent d'utiliser du matériel officiel et visuellement attirant pour partir à l'aventure sur les terres d'Equestria. Le tout est mignon comme tout, à même de ravir les enfants – qui restent la cible première du jeu, rappelons-le. Toutefois, ces jolies boîtes contiennent également chacune un scénario différent.

Brille comme Rarity

Il existe un set par type de Poney : Licorne, Pégase et Poney terrestre. Pour chaque, les dés – au nombre de six, qui vont du D4 au D20 – sont spécifiques dans leur apparence. Ceux des Licornes sont incrustés de paillettes, ceux des Pégases brillent joliment et ceux des Poney terrestres offrent une belle texture mate. Les boîtes métalliques les contenant sont solides et la mousse intérieure évite qu'ils ne se baladent bruyamment. Il y a de quoi être satisfait de ce matériel de belle qualité (à noter que si le texte des boîtes est en anglais, le scénario livré avec est bien traduit en français).

Contenu dans une boîte en carton classique, le sac en tissu destiné à accueillir les jetons d'amitié se révèle solide. Il est orné d'un portrait de Twilight Sparkle – protagoniste de la série animée. Les jetons sont quant à eux en plastique, d'un violet scintillant – mais sans doute pas en nombre suffisant pour une table moyenne.

Petites aventures

Tenant sur une page recto/verso, les scénarios fournis avec chaque set s'avèrent raccords avec le thème dudit set. Ainsi, celui de la boîte licorne met en scène un événement magique mystérieux sur lequel il faut enquêter ; celui de la boîte pégase permet de participer à un concours de vol ouvert à tout ce qui peut s'élever dans les airs (dont des machines et véhicules) ; etc.

Plutôt courtes, ces aventures occuperont idéalement deux à quatre heures avec des enfants – selon la façon dont le meneur de jeu souhaite en développer l'intrigue et improviser une éventuelle suite (ce qui lui demandera un peu de travail). Le format de ces scénarios est idéal pour des parties d'initiation.

Jolis trésors...

Si, comme Rarity, vous appréciez les accessoires qui en jettent, ces sets de dés illumineront vos parties ! Ils n'ont certes rien d'indispensable mais chaque joueur sera heureux de lancer les dés en rapport avec le type de son poney-joueur et les jetons d'amitié permettent de matérialiser cette précieuse ressource à la table.

De plus, les petits scénarios fournis font la différence et permettent de débiter en douceur à *Tails of Equestria*, avec des aventures rapides à mettre en place et à jouer. Alors n'hésitez pas à craquer !

Romain d'Huissier

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • 3 sets comprenant 6 dés et 1 feuille de scénario dans une boîte métallique ; sac en tissu contenant des jetons en plastique

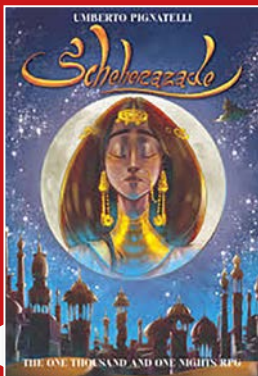
Prix constaté • 12 € par set de dés ; 10 € le sac de jetons d'amitié

J'aime :

- + Des dés tout brillants qui attirent l'œil
- + Des scénarios fournis

J'aime moins :

- Un peu courts, les scénarios...
- Trop peu de jetons d'amitié



SPACEORANGE42

SCHEHERAZADE

Une odeur de tupperware
de la Mer morte

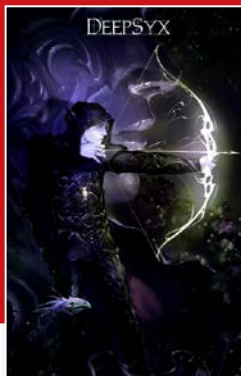
Ce jeu italien publié en anglais est signé par Umberto Pignatelli, qui a fait ses classes sur la gamme *Beasts & Barbarians* de *Savage Worlds*. Après un marathon de mille nuits où elle a raconté des contes ensorcelants au calife de Bagdad, Schéhérazade était sur le point de le régaler avec une ultime histoire avant d'épouser le souverain. Hélas, la belle princesse est tombée assoupie, comme par magie. Malgré sa torpeur mystérieuse, elle entre en contact, par le truchement du rêve, avec des habitants de Bagdad (les PJ) pour leur demander de l'aider à se réveiller. Voici donc vos enfants plongés dans un décor enchanteur. Les règles sont simples, le décor archétypal, les illustrations très proches du style Disney... Tout est fait pour rapidement se lancer dans les rues d'une version fantasmée et très évocatrice de Bagdad pour croiser l'éternel vizir, le génie, la lampe magique, mais pas Kev Adams...

Cédric Ferrand

Éditeur • SpaceOrange42

Matériel • Livre quadri de 168 p. à couverture rigide

Prix constaté • 39,90 \$



DEEPSYX | LIVRE DE RÈGLES (VF)

DEEPSYX

Promenons-nous dans
l'donjon

James Tornado revient de nouveau avec un système générique. Cette fois, il propose un ensemble de règles permettant l'exploration de donjons. Le système se veut simple, à l'ambiance très imprégnée des jeux des années 70-80, en particulier des vieilles itérations de *D&D*. Néanmoins, le système s'émancipe des ancêtres.

Le personnage possède des caractéristiques notées de 1 à 5, correspondant au nombre de D6 lancés pour réussir une action. La difficulté de cette dernière représente le nombre de succès (4-6 sur le dé) à faire pour la réussir. Simple. Les classes sont variées et des talents spéciaux leur apportent de la profondeur. L'inspiration *Heroquest* est très présente aussi, avec un aspect tactique prononcé. Alors si vous aimez les jeux d'exploration simples et tactiques pour une partie rapide, *Deepsyx* est pour vous.

Géraud « myvyrrian » G.

Éditeur • Auto-édition

Matériel • Livre A5, 62 p. couleurs

Prix constaté • 12,90 €



GODS | KIT DE DÉCOUVERTE (VF)

QUAND ESHMARADDON...

Amuse-bouche

Proposé durant la campagne de financement de *Gods*, ce kit présente rapidement l'univers *fantasy* du jeu, les Terres sauvages, qui s'inspire des cultures nord-africaines, moyen-orientales ou encore mongoles. Partout dans les Terres sauvages, le culte du Soleil Noir, qui vénère le Dieu unique, est en train de s'imposer. Mais les anciens dieux essaient de faire leur retour par le biais d'artefacts, les Éclats, et des héros qui les portent.

Les règles de base, présentées en 14 pages, reposent sur des caractéristiques et compétences, assorties de réserves qui permettent de gérer les actions de façon héroïque. Un focus est fait sur les règles de combat et sur les principes et interdits des PJ. Tout cela suffit amplement pour jouer le gros scénario avec PJ pré-tirés conçu pour permettre aux joueurs de s'initier à la fois aux règles et à l'univers de façon didactique et prenante. Une vraie réussite !

Marc Sautriot

Éditeur • Arkhane Asylum Publishing

Matériel • 1 livret numérique de 88 pages (format PDF)

Prix constaté • gratuit



SORCIÈRES ET SORTILÈGES | LIVRE DE RÈGLES (VF)

SORCIÈRES ET SORTILÈGES

BibiDi BobiDi Bou

Faire découvrir le jeu de rôles à vos enfants vous dérange ? Pourquoi ne pas tenter une petite partie de *Sorcières et Sortilèges* ? Basé sur la pratique de la sorcellerie, le jeu propose aux enfants d'incarner différents lanceurs de sorts. Chaque classe devra gérer un stock d'éléments, symbolisés par des jetons, destinés à être mélangés dans le chaudron provoquant des résultats différents selon le personnage.

Rapide à prendre en main, l'ouvrage est pourtant dense et regorge de scénarios ou de campagnes exploitables en quelques instants. Découpés en scènes, les scénarios sont facilement appréhendables par de non-rôlistes.

Avec son format de partie courte et son système de jeu très visuel, *SoS* ensorcèlera les grands et les plus jeunes tout en facilitant la mise en place d'histoires dynamiques et magiques dont l'imaginaire des enfants sera la principale composante.

S.L.M.

Éditeur • Stellamaris

Matériel • Livre souple, format à l'italienne de 162 pages et son écran souple trois volets

Prix constaté • 29 €



EDEN (VF)

KIT D'INITIATION

Du rififi chez les lutins

Matrae est un collectif récent avec déjà plusieurs projets en route. *Eden* se voit gratifier ici d'un kit d'initiation (en fait, plutôt d'introduction au jeu) plutôt imposant avec ses 86 pages. Les Terres d'Eden sont un monde fantastique féérique dont l'harmonie est brisée par l'arrivée d'un intrus : l'homme. La proposition, qui évoque *Shaan* (première édition) ou une version miroir des *Oubliés*, est plutôt intéressante.

L'ouvrage pêche hélas par excès de jeunesse : son organisation est perfectible, il s'étale sur des sujets peu utiles dans le cadre de ce kit et quelques relectures n'auraient pas été de trop. Deux scénarios permettent heureusement d'en découvrir un peu plus sur l'univers, même s'ils manquent un peu de consistance et préjugent parfois des décisions des joueurs. De quoi espérer que les auteurs, forts de ce galop d'essai, nous offrent un livre de base de qualité.

Slawick Charlier

Éditeur • Matrae Création

Matériel • Livret de 86 pages couleurs

Prix constaté • 12,90 €



ANTYCHRIST (VF)

KIT D'INITIATION

Si Dieu le veut

Antychrist est le second projet du collectif *Matrae* après *Eden*. Point de forêts idylliques ici : la terre d'*Antychrist* a été ravagée. Certains survivants s'y débattent toujours tandis que d'autres ont fui dans des arches volantes contrôlées par la religion du Néo-Christianisme.

Sans surprise, on retrouve ici les mêmes qualités et défauts que dans *Eden* (voir ci-contre). Le système est le même. Il aurait été intéressant de l'adapter pour refléter les univers respectifs des deux jeux, mais au moins le passage de l'un à l'autre est quasiment immédiat.

Même les deux scénarios ont la même structure ! Dans *Antychrist*, ils se déroulent respectivement dans les arches et sur Terre ; une idée maline qui permet d'avoir un aperçu plus complet du contexte. En attendant le livre de base qui permettra, espérons-le, de le distinguer un peu plus des nombreux autres jeux post-apocalyptiques.

Slawick Charlier

Éditeur • Matrae Création

Matériel • Livret de 86 pages couleurs

Prix constaté • 12,90 €



STAR WARS

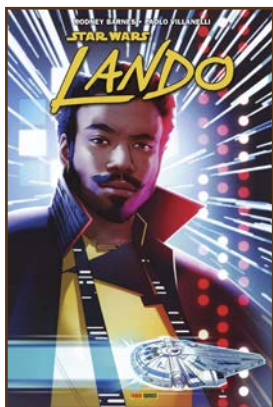
LE BRIC-À-BRAC DU JAWA

Pour chaque numéro, nous farfouillons dans un vieux sandcrawler tout rouillé qui fourmille de choses en provenance d'une certaine Galaxie lointaine, à la recherche de trucs plus ou moins utiles à vous proposer...



Fiche technique

Titre • Star Wars – Lando
Scénario • Rodney Barnes
Dessin • Paolo Villanelli
Éditeur • Panini Comics
Prix constaté • 16 €



Fiche technique

Titre • Star Wars – Dark Vador, le seigneur noir des Sith
Scénario • Charles Soule
Dessin • Giuseppe Cmuncoli
Éditeur • Panini Comics
Prix constaté • de 18 à 19 € par recueil

Aujourd'hui, nous aurions pu vous parler de la nouvelle série produite par Disney, *The Mandalorian*, ou d'ouvrages importants comme le livre de cuisine officiel de l'avant-poste de Black Spire, qui apparaît à la fois en récit dans le roman de Timothy Zahn, *Thrawn : Alliances* et physiquement dans les parcs Disney américains (pour le moment, mais le parc de Marne-la-Vallée aura le sien) sous l'appellation *Galaxy's Edge*. Mais non, pour le moment, nous allons continuer d'évoquer les nombreux comics qui explorent la galaxie lointaine. Au programme, le sympathique contrebandier qui fait son retour dans l'épisode IX, Lando Calrissian, et le sombre seigneur des Siths, qui a droit à une nouvelle série...

Lando

Le célèbre contrebandier qui a perdu le Faucon Millenium au cours d'une partie de sabacc a déjà fait l'objet d'une mini-série en 2015 signée Charles Soule et Alex Maleev. Le récit se passait à l'ère de la Rébellion, avant que Lando ne devienne l'administrateur de la Cité des nuages. Criblé de dettes, pris à la gorge, il convainc son ami Lobot de réaliser un ultime coup avant de se ranger : s'emparer d'un vaisseau de plaisance impérial en réparation. Simple. Forcément, les choses tournent mal...

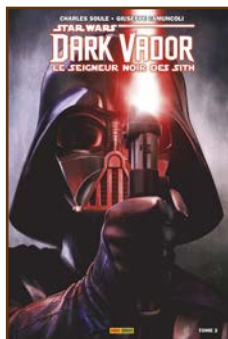
Suite à la sortie de *Solo*, l'éditeur Marvel ne pouvait pas passer à côté de l'oc-

casion et commanda une nouvelle histoire impliquant Lando et se déroulant juste avant le film. Comme la première mini-série, *Lando : Quitte ou double* s'avère une très bonne source d'inspiration pour ceux qui jouent notamment à *Star Wars – Aux confins de l'Empire*. Fidèle à sa réputation, le contrebandier ne résiste pas à la tentation de quelques milliers de crédits offerts par une jolie jeune femme pour livrer des armes au peuple de la planète Petrusie, réduite en esclavage par l'Empire. Un pitch classique mais efficace qui va bien évidemment conduire Lando et sa partenaire L3-37 à affronter les impériaux. Bien entendu, sur l'avant-poste de Kullgroon où se trouvent les pétusiens à libérer, les choses ne se passent pas comme prévu. Sur ces terres glacées et hostiles, Lando va devoir faire face à un groupe de malfrats dirigés par une vieille connaissance, Batalla, et affronter des sortes d'araignées minérales. Bref, les obstacles classiques de ce type d'aventure.

Bien entendu, il y en a d'autres, et Lando devra notamment faire preuve de sa gouaille légendaire et de son charme irrésistible pour motiver le peuple asservi à se rebeller ; et comme dans *Solo*, L3-37 aura l'occasion de chevaucher son cheval de bataille, la libération de droïds asservis. *Lando : Quitte ou double* exploite donc les différentes ficelles de *Aux confins de l'Empire* tout

en abordant la question de la rébellion et la libération du joug de l'Empire.

Dark Vador



Lorsque *Marvel* a récupéré la licence pour publier des *comics* dans l'univers de *Star Wars* en 2015, deux titres ont immédiatement été publiés : la série principale portant le titre de la saga, et *Star Wars : Dark Vador*, qui se déroulait en parallèle, donc juste après la bataille de Yavin. Après 25 épisodes, *Dark Vador* est arrivée à son terme mais, quelques mois plus tard, courant 2017, Charles Soule et Giuseppe Camuncoli font revenir le seigneur noir des Sith sur le devant de la scène. Cette fois, l'action se déroule juste après l'épisode III : Anakin Skywalker vient de céder au côté obscur et est devenu Dark Vador. Dans le premier tome publié par *Panini Comics* pour la version française, l'Empereur révèle à Vador pourquoi les sabres laser siths ont toujours une lame rouge, et le soumet à une nouvelle épreuve : fabriquer son propre sabre. Pour cela, il doit se procurer un cristal kyber... et un jedi.

À l'issue de ce récit, Vador revient bien sûr armé d'une lame rouge, et l'Empereur va le nommer à la tête d'un ordre particulier, l'Inquisitorius, chargé de traquer les jedis survivants qui se cachent. Parmi ceux-ci, maître Jocasta, l'ancienne bibliothécaire du temple de Coruscant. Celle-ci dispose d'une liste d'enfants chez qui les jedis ont repéré des prédispositions pour la Force. Il faut donc la traquer prioritairement.

Ce récit fait l'objet du deuxième recueil publié par *Panini Comics*.

Dans le troisième tome, Vador et le gouverneur Tarkin sont tous deux chargés de soumettre la planète Mon Cala, dont le roi semble conseillé par un jedi qui l'incite à se rebeller. Autrefois, Anakin Skywalker a connu et sauvé le roi (histoire racontée dans la série animée *Clone Wars*), aussi l'affrontement ne manquera-t-il pas de piquant. L'ouvrage met aussi en avant les rivalités qui existent entre les hauts dirigeants de l'Empire.

Comics et JDR

Si *Lando* se révèle assez facile à adapter en l'état, ou fournit en tout cas de nombreux éléments permettant au MJ d'écrire sa propre histoire, *Dark Vador, le seigneur noir des sith*, comme la série précédente consacrée à ce personnage, se révèle moins évidente à exploiter en jeu de rôle, car centrée sur un « méchant ». Elle contient cependant de nombreux éléments intéressants au-delà de l'histoire elle-même. Le tome 1, tout d'abord, met en avant plusieurs membres de l'Inquisitorius que les PJ de *Force et Destinée* pourront être amenés à affronter (ou à fuir) si le MJ utilise ce cadre de jeu (la période entre les épisodes III et IV) plutôt que celui proposé par le jeu. Tout au long des trois tomes sont également présentés des jedis survivants et les actions qu'ils ont entreprises suite à l'avènement de l'Empire (retraite neutre, reconstitution d'une bibliothèque jedi, organisation d'une rébellion). Le MJ pourrait tout à fait s'en inspirer soit pour créer d'autres jedis survivants, soit pour amener les PJ à les croiser avant qu'ils ne trouvent leur destin face au seigneur Vador. Rencontrer un personnage connu de la série est toujours exaltant, et apprendre la mort de Jocasta et la perte de la liste des enfants peut donner un tournant particulièrement dramatique à un scénario. À vous de jouer !

Marc Sautriot

illustration : Laura Escoï



Star Wars - Thrawn

Pour ceux qui préfèrent les bandes-dessinées aux romans, signalons la sortie de *Star Wars : Thrawn*, l'adaptation en *comics* du roman de Timothy Zahn dont nous avons parlé dans le *Casus Belli* #27. La force de ce média est notamment de fournir au lecteur des éléments graphiques forts, comme par exemple la personnalisation du vaisseau de Thrawn, le *Chimaera*, par une représentation tentaculaire sur sa face ventrale, ou la visualisation plus facile des races « extra-terrestres », pas toujours évidente dans les romans. L'adaptation est efficace et, si là encore le fait qu'il s'agisse des aventures d'un « méchant » se prête moins à une inspiration directe, il apporte de nombreux éléments de *background* exploitables si vous souhaitez jouer à l'époque de la série animée *Rebels*, c'est-à-dire peu avant l'épisode IV.





JEU DE PLATEAU (VF)

TIME STORIES RÉVOLUTION

Expérience

Que se passe-t-il entre les missions ? Les connaissances d'un agent peuvent-elles avoir un impact sur les réceptacles ? Quelles sont les autres forces qui maîtrisent le voyage dans le temps ?

Fiche technique

Éditeur • Space Cowboys

Auteurs • Manuel Rozoy

Illustrations : Cari, Ronan Toulhoat, Aurélien Rosset, Julien Carrette

Matériel • 1 livret de règles, 1 roue de menace, 4 plateaux d'agents, 48 cartes capacités, 29 cartes menaces, 20 cartes faiblesses, 10 cartes requêtes, 9 cartes chronologie, 1 liste de l'Agence.

Nombre de joueurs : 1 à 4

Prix constaté • 20 €

J'aime :

- ✚ Retrouver les personnages du roman
- ✚ Le mystère des cartes Chronologie et Menace

J'aime moins :

- ✚ L'austérité apparente de cet ajout.

Si vous vous posez ce genre de questions, c'est que vous êtes un joueur au fait des arcanes de *TIME Stories*. Vous avez peut-être déjà joué l'intégralité de la première saison, tenté de percer les mystères du site thetimeagency.net et vous regrettez de ne rien connaître de votre agent en dehors des réceptacles qu'il occupe.

Les agents : du livre au jeu

La boîte *Expérience* va vous permettre de faire le lien entre les 9 scénarios que comptera la saison. 3 titres sont déjà connus : *The Hadal Project* (critiqué dans ce numéro) *Une Nuit d'été*, intrigue féerique, *Le Manoir Cavendish*, une maison hantée dans l'Amérique des années 50 dont il existe un préquel gratuit : *Damien*.

Chaque joueur choisit un Agent pour la saison parmi les personnages du roman édité par Bragelonne. Vous allez retrouver l'indépendante Tess Heiden, la tireuse d'élite soviétique Dominika Tchekhova, le noble victorien James Higgins, et l'extra-terrestre RR'Naal Laarmal. Chaque agent est doté d'un plateau qui accueillera les cartes de personnages pendant les missions. Ce plateau propose aussi des arbres de savoirs spécifiques à acquérir (parmi : leader, médical, militaire, scientifique... 7 domaines et 12 améliorations par agent au total) entre chaque mission. Ces améliorations seront contrebalancées par des faiblesses, spécifiques au *background* de l'agent.

De l'expérience

Avec cette extension, vous allez devoir résoudre une phase avant chaque scénario (gestion des faiblesses, des capacités pour la mission) et une phase *post scénario* qui comprendra l'acquisition de l'expérience mais surtout les étapes de Menace et de Chronologie.

La phase de Menace correspond à la pression qu'exercent l'environnement et les ennemis sur l'Agence. Au début, le niveau de Menace, marqué par une roue, est vert, puis il augmente avec l'adversité. Cette phase a lieu avant la phase d'expérience, et les joueurs vont avoir le cruel dilemme de choisir entre sacrifier des points d'expérience pour résoudre les menaces ou les garder pour leurs augmentations personnelles. La phase de Chronologie fait évoluer l'histoire générale au moyen d'un QR code qui renvoie sur un site pour avoir un récit d'ambiance plus étoffé que sur une simple carte.

De la campagne

Le livret de règles ne contient aucun élément immersif. C'est purement technique, il faut attendre la fin d'un scénario et jouer des cartes Menace et Chronologie pour être embarqué par la narration qui fait le charme du jeu. Sans être indispensable, cette extension rend l'expérience *TIME Stories* plus intense.

Nicolas Fuseau, voyageur temporel depuis 2012

JEU DE PLATEAU (VF)

TIME STORIES RÉVOLUTION

The Hadal Project

Scénario catastrophe, c'est soirée JdR et votre MJ, malade, est absent. Pas question d'annuler, c'est l'occasion rêvée de se plonger dans Time Stories, le jeu de société fait par et pour des rôlistes.

Que vous ayez joué ou non les 9 scénarios de la saison 1, peu importe. Ce nouveau cycle permet de plonger sans difficulté dans les aventures d'agents temporels, qui sont projetés dans des corps d'emprunts à différentes époques pour préserver la trame temporelle. The Hadal Project vous emmène en 2099. Un virus a terrassé une partie de l'humanité, et seule une équipe scientifique réfugiée dans une base sous-marine est en mesure de trouver un remède... À condition de les aider un peu.

Nouvelle saison, nouveau décor

Dorénavant, plus de boîte de base, chaque scénario sera un module indépendant avec les règles complètes. Une planche de pions illustrés remplace les impersonnels jetons génériques de la saison 1, et la nouvelle mécanique, revue et corrigée vers plus de fluidité, s'affranchit de tout le superflu pour laisser encore plus de place à la narration.

On signalera en particulier la douzaine de cartes personnelles de chaque réceptacle. Certaines rencontres seront personnalisées en lisant l'une de ces cartes. Le frère d'un réceptacle sera plus enclin à lui parler qu'à un inconnu. La carte flash mémoriel de chaque personnage permet d'insuffler une dose de *roleplay* dans vos prises de décisions.

L'Azrak : vous prendrez bien la pilule bleue !

Le gros changement mécanique, c'est qu'il n'y a plus d'Unités de Temps, ni de phénomène « *un jour sans fin* » car chaque scénario va se dérouler dans la continuité, sans « *Run* » répétitif. L'employeur des joueurs : l'agence TIME, a connu quelques remous et a dû modifier son *modus operandi* faute de ressources énergétiques. Les transferts dans les réceptacles sont désormais réalisés grâce à une substance mystique bleue : l'Azrak. En termes de jeu, c'est la monnaie qui sert à la fois à comptabiliser le temps qui passe (le lien avec le réceptacle), qui permet aussi de booster votre réceptacle pour accomplir des exploits, et qui mesure à la fin la réussite de votre mission. Pour les aficionados du jeu, tous ces changements de règles sont justifiés par l'évolution du *background* et de la méta-intrigue développée dans la saison 1.

Plongeon au cœur des intrigues

Avec ce scénario, vous allez passer une très bonne soirée (comptez 3 bonnes heures) pleines de rebondissements. Les anciens joueurs se délecteront des indices parsemés concernant les « *mystères* » du *background*. Les nouveaux joueurs profiteront de la réalisation graphique superbe pour être captiver par cette histoire.

Nicolas Fuseau, voyageur temporel depuis 2012



Fiche technique

Éditeur • Space Cowboys

Auteurs • Kevin et Melissa Delp, Manuel Rozoy

Illustrations : Looky

Matériel • 1 livret de règles, 1 planche de jetons, 32 pions Azrak, 110 cartes Histoire, 60 cartes communes, 59 cartes personnelles.

Nombre de joueurs : 1 à 4

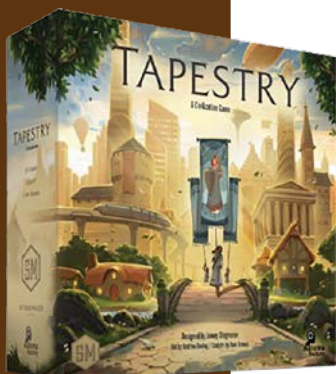
Prix constaté • 30 €

J'aime :

- ✦ La nouvelle mouture des règles, plus fluides, plus immersives
- ✦ L'Azrak, justifié à la fois par la mécanique et le *background*
- ✦ Le rythme du scénario, et la méta-intrigue

J'aime moins :

- La planche de jetons, pas assez épaisse



JEU DE PLATEAU (VF)

Tapestry

Toute une civilisation en 2 heures

Sur la base d'une mécanique simplissime se révèle un jeu de stratégie intéressant.

Tapestry est une des très bonnes surprises de cette fin d'année et si vous avez des amateurs ou des amatrices de jeux de stratégie et de civilisation dans votre entourage, il s'agit clairement d'un titre à surveiller et à essayer de toute urgence.

Ressources et pistes d'évolution

La mécanique du jeu est simplissime : chaque civilisation dispose d'un certain nombre de ressources, qui permettent de progresser sur quatre pistes distinctes : l'exploration, la technologie, la science et le militaire. Chaque progression offre l'occasion d'étendre et développer sa civilisation, d'obtenir de nouvelles ressources ou de bâtir sa capitale. Bien entendu, plus on progresse sur une piste, plus le coût en ressources est important et les bonus conférés intéressants. Lorsque l'on ne peut plus progresser nulle part, on déclenche une phase de revenu qui permet de reprendre sa progression. Toutefois, la partie se termine pour chaque civilisation à sa cinquième phase de revenus. Il s'agit donc d'optimiser son développement dans le temps imparti en conciliant sa progression idéale et les actions des concurrents.

Un bon compromis

Derrière cette mécanique simple se cache un jeu de stratégie assez profond. Comme souvent dans ce type de jeu, on cherchera à optimiser la quantité de ressources obtenues afin d'obtenir le plus grand nombre d'actions possibles. Mais il faut aussi compter avec ce que font les autres joueurs. Outre la conquête de territoires sur une carte explorée à mesure que le jeu progresse, de nombreux bonus sont offerts aux civilisations qui franchissent certains paliers en premier. Il n'est pas rare de devoir accélérer certaines actions de peur de se faire subtiliser ces bonus. Le fait que le pointage se fasse parfois de manière décalée (puisque toutes les civilisations ne terminent pas forcément leur partie en même temps) fait planer une incertitude constante sur la victoire.

Tapestry n'est pas du tout un 4X, et l'on peut même remettre en cause sa catégorisation comme un jeu de civilisation, tant la mécanique est abstraite et différente des habitudes dans ce domaine. Ne vous étonnez pas, par exemple, de développer le vol spatial avant l'écriture... Mais force est d'admettre que le compromis choisi fonctionne bien, avec des parties intéressantes et assez courtes pour un jeu de ce genre. Une belle réussite.

Thomas Robert

Fiche technique

Éditeur • Matagot

Durée des parties • 2 h

Joueurs • 1 à 5

Matériel • Plateau de jeu, livre de règles de 4 pages, cartes de civilisation et de progrès, tuiles de régions, bâtiments miniatures, dés, plateaux individuels, pions et marqueurs

Prix constaté • 90 €

J'aime :

- ✚ La fluidité de la mécanique
- ✚ Des parties de moins de 2 heures
- ✚ La rapidité de prise en main

J'aime moins :

- ✚ Le côté incohérent de la progression
- ✚ Quelques cartes trop puissantes

MATÉRIEL

LE TÉLÉACHAT DU RÔLISTE

Rolling in the deep

Le rôliste est un peu également fétichiste et, afin de satisfaire cette honteuse pulsion, voici donc de quoi compléter son inavouable soif de polyèdres colorés.

L'ingéniosité des constructeurs et la folie des designers étant sans limites, permettez-moi de vous offrir cette nouvelle sélection aussi hétéroclite qu'originale.

L'immatériel

Une partie organisée à l'improviste et vos précieux dés ne sont pas avec vous ? Pas de panique, si vous avez accès à un ordinateur ou votre smartphone dans votre poche, Google a pensé à vous. Tapez simplement « lancer le dé » dans le moteur de recherche et le tour est joué. Le module propose plusieurs types de dés mais également d'ajouter une valeur fixe au jet effectué. Le module étant capable de gérer des volumes proches de la brouette il sera un bon complément pour certains jeux.



- + gratuit, gère plusieurs dizaines de dés
- une esthétique basique

Le collector

Afin de commémorer les 45 ans de *Donjons et Dragons*, la compagnie *Level Up Dice* met en vente en quantité et durée limitées, un set de dés en aluminium haute qualité sertis de saphirs synthétiques. Au sein d'un écrin renhaussé de l'iconique esperluette, vous trouverez non seulement le set de dés mais également un set d'autocollants et une fiche de statistique inédite pour le non moins iconique dragon de saphir dans sa taille adulte. Un must pour tout collectionneur fortuné.

Celui qui sent bon

Cet étrange cube transparent et parfumé au citron renferme en son sein un set complet de dés qu'il faudra libérer en se lavant les mains (ou le reste) avec assiduité. Issus d'un financement participatif, ces blocs représentant un blob ayant ingurgité une modeste compagnie d'aventuriers polyédriques seront disponibles à la vente une fois les livraisons de la campagne effectuées. Un cadeau idéal pour faire passer un message à votre voisin de partie.

S.L.M.



<https://usa.levelupdice.net/>

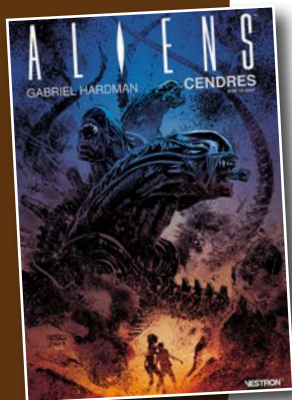
- + Handicap Friendly
- le prix



<https://www.bugbearbubbles.com/>

- + incitera à se laver plus souvent
- il faut se laver





COMICS

aliens

Lire pour se faire peur

Les éditions Vestron proposent d'héberger des xénomorphes dans notre bibliothèque. Un excellent expédient pour tous ceux qui souhaitent retrouver l'ambiance et la saveur des films de la saga originale Alien et... se consoler des développements plus récents.

Fiche technique

Titre • Aliens, Perdition (Dead Orbit)

Éditeur • Vestron

Auteur • James Stokoe

Matériel • Livre grand format (16,5 x 23,5 cm) à couverture souple de 104 pages

Prix constaté • 10,95 €

Titre • Aliens, Cendres (Dust to Dust)

Éditeur • Vestron

Auteur • Gabriel Hardman

Matériel • Livre grand format (16,5 x 23,5 cm) à couverture souple de 96 pages

Prix constaté • 14,95 €

J'aime :

- ✦ Le goût retrouvé des films de la saga originale
- ✦ La juste reprise des ingrédients des films au service d'histoires originales

J'aime moins :

- Parfois, en matière de comics, certaines planches possèdent des qualités graphiques qui m'échappent

Les éditions Vestron proposent deux comics dédiés à la créature apparue pour la première fois dans les salles obscures en 1979. Avec *Aliens, Perdition (Dead Orbit)*, James Stokoe s'inscrit dans la droite ligne du premier opus de la saga cinématographique. Il narre la tentative de survie des membres de l'équipage d'une station spatiale, l'Atol Sphacteria, propriété de la Corporation Weyland-Yutani, aux prises avec des xénomorphes entrés en son sein après l'exploration d'un vaisseau étrangement silencieux, situé en orbite autour de la planète Pylos. Cette histoire sobre, sombre et efficace, permet au lecteur de retrouver toute l'ambiance du film *Alien*, le huitième passager.

Des bons scénarios nouveaux

Dans *Aliens, Cendres (Dust to Dust)*, Gabriel Hardman raconte comment un enfant et sa mère tentent de quitter Trono, une colonie de terraformation installée par la Compagnie sur la planète LV-871, pour échapper à une attaque de xénomorphes. Ce volume reprend tous les ingrédients présents dans le film *Aliens*, le Retour et les réagence au profit d'une histoire originale portée par un rythme endiablé. Une différence notable toutefois, aucun marine de l'espace dans ces pages. Le scénario de ce comics offre une très

bonne inspiration pour tout meneur de jeu souhaitant exposer ses joueurs à des xénomorphes dans l'ambiance de la saga *Alien* sans verser dans une simple reprise des films. À titre très personnel, j'ai beaucoup apprécié l'idée selon laquelle les xénomorphes conservent quelque chose de leur hôte. Cela ouvre des perspectives scénaristiques vraiment intéressantes.

D'autres choses à venir

Ces deux ouvrages racontent chacun une histoire autonome et indépendante des péripéties rencontrées par Ellen Ripley sur grand écran. Par contre, courant septembre, les éditions Veston publieront le premier tome de l'intégrale de *Aliens, la Série Originale*, suite de comics lancées aux États-Unis à la suite du deuxième film et consacrée aux aventures de Ripley, Newt et Hicks. Cette intégrale compte trois volumes au total. Peut-être un bon moyen de soigner les cinéastes encore traumatisés par le film *Alien 3*.

Retrouver des xénomorphes en comics constitue un bon moyen de donner une petite touche d'horreur à ses lectures et d'offrir de la matière aux heureux possesseurs de *Alien, the roleplaying game*, qui sera prochainement publié en version anglaise par *Free League Publishing* et *Twentieth Century Fox*.

Romain « Meriark » Lecomte

WYLD | ROMAN

La MORT OU la GLOIRE

Il n'y a pas que la fantasy dans la vie !

Bienvenue dans l'univers de Wyld, un roman de fantasy épique à l'ambiance et au rythme rock'n'roll ! Rares sont les romans de fantasy épique qui réussissent à allier fun et profondeur.

→ **L**a *Mort ou la gloire*, premier volet de la saga Wyld, fait rire et inquiète grâce à des personnages très bien écrits et terriblement humains.

Des héros badass !

Grand, aux épaules larges et au torse évoquant un tonneau cerclé de fer, Clay Cooper est impressionnant. Les chopes prennent des allures de tasses en porcelaine dans ses grandes mains. Son visage se dissimule sous une épaisse barbe noire et broussailleuse mais on devine la mâchoire large et tranchante comme une lame de pelle. Cooper a le physique d'un guerrier et pourtant il mène une vie tranquille à Coverdale avec sa femme Ginny et sa petite fille. Une vie bien rangée et méritée avec des années plus mouvementées. Car Clay a vieilli et n'aspire qu'à des journées simples et à un jour peut-être ouvrir sa propre auberge. Mais un soir débarque son vieil ami Gabriel et sa vie rangée part en éclat. La fille de Gabriel est en danger dans une ville assiégée par des hordes de monstres à l'autre bout des cinq royaumes. Gabriel est usé, sait que cette mission de sauvetage est suicidaire, mais il doit y aller. Et pour cela, il a besoin des membres de son ancienne roquebande, Saga, le groupe de mercenaires le plus célèbre de ce côté du Cœur de Wyld. Clay ne peut qu'accepter et les voilà à la recherche des autres membres du groupe. Il faut dire que dans cet univers, les roquebandes de mercenaires sont adulés, ont des fans qui les suivent. Même si, depuis que Saga a raccroché, le monde a changé : désormais,

les roquebandes combattent non plus les monstres dans la terrifiante forêt du Cœur de Wyld mais dans des arènes devant des spectateurs enragés. Clay et Gabe, anciennement appelé le magnifique, sont un peu rouillés et ont besoin de l'ensemble du groupe pour repartir en tournée, ainsi que de l'épée si particulière de Gabriel pour espérer vaincre le terrible druide (imaginez un elfe aux oreilles de lapin mais aux pouvoirs terribles) qui a mené les hordes de monstres contre la lointaine cité de Castia.

Un roman très divertissant

Ce roman, premier volet de la saga Wyld, se dévore tant il est rythmé et le style efficace. Bourré d'humour et de références au rock, il n'en reste pas moins épique et l'intrigue simple est très bien menée. Le méchant de l'histoire vous surprendra et la gestion de la mythologie du monde est plutôt innovante. C'est une excellente surprise de chez *Bragelonne* que cette œuvre qui ne se prend pas au sérieux mais qui a reçu déjà plusieurs prix : prix David Gemmel 2018 du meilleur premier roman, prix Fantasy Faction 2017 du meilleur roman de fantasy et prix Reddit Fantasy 2017 du meilleur premier roman. Un livre épique qui sort des sentiers battus, allie fun et intrigue construite, mélange les genres et avec un style efficace, raconte une belle histoire d'amitié entre des personnages bourrus mais terriblement attachants. Nicholas Eames est un écrivain à suivre !

Nathalie Zema



Fiche technique

Éditeur • Bragelonne

Matériel • Livre 571 pages

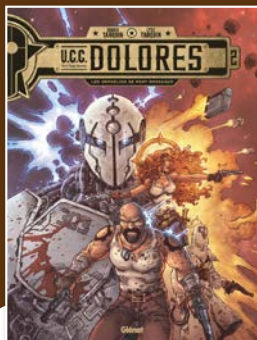
Prix constaté • 18,90 €

J'aime :

- + L'ambiance rock pleine d'humour
- + L'intrigue complète en un tome
- + Les personnages hauts en couleur

J'aime moins :

- Trop court !



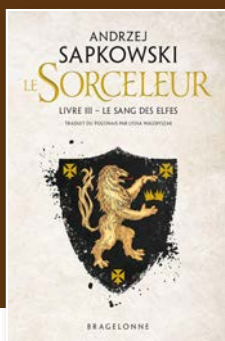
BD (VF)

UCC DOLORÈS T2

Lanfeust Adventures

Arleston l'a annoncé dans le dernier numéro de Casus, Lanfeust, c'est fini (snif)... car Didier Tarquin, l'illustrateur, a lancé sa propre BD, dont il signe aussi le scénario. Amis fans de *Metal Adventures*, cette BD est faite pour vous : vaisseau spatial, esprit pirate, action débridée et humour. Presque tout y est ! Le dessin de Tarquin reste un must, même si on sent dans le premier tome qu'il se cherche un peu, et le scénario, pas exceptionnel, permet à quelques personnages attachants de s'exprimer (notamment ce bon vieux Kash, qui forme la doublette de héros avec la jeune Mony). Le deuxième tome vient de sortir et permet à l'intrigue de se développer un peu. Ce n'est pas Lanfeust dans les étoiles, c'est certain, mais cela donne envie de remettre du Albator dans un espace saturé de Star Wars !

Damien Coltice



ROMAN

LE SORCELEUR

Nouvelle édition qui vaut le coup

Phénomène mondial, la série du polonais Andrzej Sapkowski, 15 millions d'exemplaires vendus dans le monde, 34 traductions, un jeu vidéo et désormais une série événement qui sort en ce moment sur *Netflix*, a fait l'objet d'une très belle édition chez *Bragelonne* en 2019 sous un format de livre broché, couverture gaufrée. Une belle harmonie pour les sept livres ainsi que *La Saison des orages*, toujours avec *Caroline Raszka-Dewez* à la traduction. Pour ceux qui n'auraient pas lu la saga, c'est le moment où jamais de découvrir le destin de Geralt de Riv, tueur à gages mutant, un homme inquiétant mais nécessaire dans un monde med-fan très sombre, en proie aux manipulations dangereuses des ogres, des goules et des vampires. Un classique.

Thomas Berjoan



JEU VIDÉO

BARD'S TALE 4

Retrouv d'une légende

Bard's Tale, c'est une des plus vieilles séries de RPG vidéoludiques. Après une longue période de sommeil, l'éditeur *InXile* lui donne une seconde vie. Et ce *Director's cut* est une seconde chance pour découvrir cet opus sorti initialement en 2018. On y retrouve l'ambiance si caractéristique des *Bard's Tale*, avec des options qui permettent de jouer « à l'ancienne » (en case par case et sans aucune carte) comme de manière plus moderne et didactique.

Le jeu propose de diriger un groupe de six personnages dans un mélange de RPG classique et de puzzles. La progression des personnages est agréable. Les puzzles sont parfois frustrants, mais rarement bloquants. Les combats tactiques se font sur une grille de deux lignes et trois colonnes, avec des combinaisons d'attaques et de pouvoirs.

Avec une difficulté basse, le jeu est un agréable jeu d'exploration et de quêtes. Sur les difficultés max avec un jeu à l'ancienne, préparez-vous à une expérience plus *hardcore*.

Thomas Robert

Éditeur • Glénat
Auteur • Didier Tarquin
Prix constaté • 13,90 €

Éditeur • Bragelonne
Auteur • Andrzej Sapkowski
Prix constaté • 15,90 € par tome

Éditeur • InXile Entertainment
Plate-forme • PC / Mac / Consoles
Type • RPG / Puzzle



ROMAN JEUNESSE

TIMELESS - DIEGO

Collision temporelle

Pour une raison inconnue, plusieurs lignes temporelles sont entrées en collision, fusionnant en un seul moment plusieurs époques. La géographie a été remodelée, tout comme la science. Diego est le fils d'un célèbre inventeur de New-Chicago. Lorsque son père est enlevé par les Aeternums, il se trouve projeté avec ses trois amis dans une aventure avec un grand A.

Il s'agit ici du premier tome d'une série jeunesse qui lorgne vers le steampunk, mais aussi le post-apocalyptique. Les dessins, aussi nombreux que magnifiques, y occupent une place très particulière : ils n'illustrent pas le récit mais le complètent, remplaçant ici une description ou là un bout de l'action.

Qu'importe si l'histoire prend un peu de temps à décoller et que l'écriture n'est pas exceptionnelle : *Timeless* nous ouvre les portes d'un univers original et passionnant qu'un MJ d'*Ecryme* ou de *Mega* n'aura aucun mal à exploiter.

Slawick Charlier

Éditeur • Bayard jeunesse
Format • Broché, 656 pages
Prix constaté • 19,90 €



BEAU LIVRE (VF)

LES MONTAGNES HALLUCINÉES

La montagne, ça vous gagne.

Depuis quelques temps, de nombreuses (plus ou moins bonnes) adaptations des textes de Lovecraft ont vu le jour, avec un succès souvent mérité.

C'est le cas pour François Baranger qui signe ici sa deuxième production autour de l'œuvre du maître de Providence. Plutôt qu'adaptation, je devrais parler de représentation puisque l'auteur illustre ici le dangereux voyage de l'expédition Miskatonic à travers le cercle Antarctique. Les peintures numériques de Baranger sont criantes de réalisme et offrent au lecteur la pleine mesure des menaçants glaciers cyclopéens.

Avec des cadrages soigneusement choisis et un habile usage du clair-obscur, les illustrations de ce grand format distillent une ambiance qui place le lecteur au cœur de chaque scène au point de ressentir toute l'angoisse du récit jusqu'au froid mordant sur nos doigts. Pour (re)découvrir un des grands textes de Lovecraft. Une édition vraiment réussie.

S.L.M.

Éditeur • Bragelonne
Auteurs • Lovecraft, Baranger
Prix constaté • 29,90 €



COMICS (VF)

THE MAGIC ORDER

Fantastiques Bi*ches ?

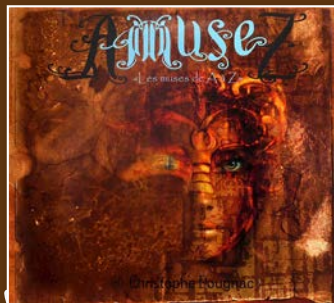
Si vous avez toujours rêvé de voir ce qu'aurait donné la saga de J.K. Rowling dans un univers très sombre et adulte, ne cherchez plus : *The Magic Order* est pile ce qu'il vous faut. L'histoire est celle de la famille Moonstone, une famille de magiciens appartenant à un ordre ancien chargé de protéger le monde des menaces de l'ombre. Comme dans beaucoup de familles, de petites querelles ont fini par les éloigner les uns des autres. Mais la mort de l'un d'entre eux va les forcer à se réunir et à convoquer l'ordre pour lutter contre une menace qui cherche à les décimer un par un.

Si le synopsis est plutôt classique, le traitement de la magie par le génial Mark Millar lui permet tous les délires dans une histoire riche en surprises et rebondissements. L'action y est très présente avec quelques pointes de gore par endroit et de nombreuses idées pourront y être piochées pour jouer de la magie moderne.

S.L.M.

Éditeur • Panini
Auteurs • Mark Millar, Olivier Coipel, Dave Stewart
Prix constaté • 19,00 €





ARTBOOK

amuseZ, les muses de a à z

Le féminisme en héritage

Quoi de pire pour un homme ou une femme d'exception que de tomber dans l'oubli ? Que leur *opus magnus* ne leur survive pas ? Christophe Dougnac, artiste graphique, a imaginé que leur grand œuvre perdure dans leur descendance.

AmuseZ est un ouvrage d'art graphique présentant les héritières de 26 personnalités qui ont marqué leur époque. L'alphabet des muses propulse le lecteur dans un fantasmagorique voyage avec les filles de Meliès, De Vinci, Ravel et d'autres illustres personnalités. Elles suivent les pas de leurs aïeux, perpétuant leurs découvertes et repoussant l'oubli du temps.

Chaque double page présente une femme dans un décor à l'image de son legs. Ode à la féminité, ces descendantes reprennent le flambeau, tout en prenant leur indépendance. Des textes d'ambiance viennent compléter les tableaux. Il ne manque qu'un bloc de statistiques pour en faire des rencontres originales dans vos parties.

Olivier H.

Éditeur • Atelier Christophe Dougnac
Matériel • Livre à couverture souple en couleurs de 60 pages
Prix constaté • 23 €



BD (VF)

Mages T2

Le nom de l'Arran

Cette nouvelle série des Terres d'Arran, après *Elfes*, *Nains* et *Orcs et gobelins*, nous présente pour le moment ce qui ressemble à des *one-shots* sortant un peu de sentiers battus par ces trois belles séries de BD. Dans ce tome 2 (et alors que le tome 3 sera sorti à l'heure où vous lirez ces lignes) les auteurs nous content à travers le regard du jeune mage Eragan, qui peine à trouver sa voie, une intrigue qu'on pourrait qualifier de « *Nom de la rose* » fantasy ! La découverte épique d'un lieu reculé, une enquête offrant une ambiance sombre et fantastique très réussie, et un final lovecraftien, voilà de quoi se faire bien plaisir à la lecture. D'autant que l'intrigue pourrait sans problème inspirer une aventure ou une grosse séance de jeu de rôle medfan. Décidément, les Terres d'Arran ne cessent de renouveler l'intérêt qu'on leur porte. Tant mieux !

Damien Coltice

Éditeur • Soleil
Auteur • Jarry, Créty et Héban
Prix constaté • 13,90 €



ROMAN (VF)

LES VEILLEURS DE GLARGH

Du Rififi à Glargh

Grâce à cette aventure inédite dans le monde de *Naheulbeuk*, John Lang porte un œil neuf sur son univers. Ici, point d'aventuriers, nous suivrons plutôt une petite équipe de la milice urbaine de Glargh, « *l'unité Furets* », composée de bleusaille aussi indisciplinée que haute en couleur. Gadin, Zalvine, Bertin-Renard, Sheelag et les autres vont tout faire pour que les crimes commis à Glargh ne restent pas impunis, et ce même lorsque leur hiérarchie leur ordonne de fermer les yeux. Prenant place chronologiquement pendant l'orbe de Xaraz et le conseil de Suack, cette aventure à la fois drôle et passionnante se lit avec une facilité déconcertante et nous permet de découvrir les coulisses de *Naheulbeuk*. On regrettera toutefois le traitement assez inégal des personnages, car si l'on s'attache vraiment à certain, d'autres sont assez oubliables... Dommage, car le sans faute n'était pas loin.

Jon. D

Éditeur • Éditions Octobre
Matériel • Livre à couverture souple de 380 pages
Prix constaté • 21,90 €



NOUVELLES

LES CARNETS DE LOVECRAFT

Dagon et La Cité sans nom

Devenus livres de droit, les textes de Lovecraft sont les stars de l'édition sur l'année 2019. *Bragelonne* ne fait pas exception et propose une jolie collection. Des nouvelles bénéficiant d'une nouvelle traduction – un bon travail sur les deux premiers petits bouquins d'Arnaud Demaegd et de Maxime Le Dain – de Lovecraft dans un petit format très adaptée, et surtout soutenu par les illustrations d'Armel Gaulme. En plus des crayonnés qu'on dirait tout droit sortis du carnet d'un explorateur, l'illustrateur livre également dans une petite postface ses impressions, ses souvenirs, ses commentaires sur son travail et les écrits du maître de Providence. Le tout fonctionne très bien, on a hâte de voir arriver la suite pour les collectionner tous !

Thomas Berjoan

Éditeur • Bragelonne
Auteur/illustrateur • HP Lovecraft
 – A Gaulme
Prix constaté • 17,50 €



BANDE DESSINÉE (VF)

CONAN T0

Le Peuple du cercle noir

Cette collection autour des nouvelles de Robert E. Howard poursuit sa belle aventure. Publié en 1934, *Le Peuple du cercle noir* était alors, et de loin, la plus longue nouvelle ayant pour héros le Cimmérien proposé par Howard. Un récit dans un Orient fantasmé, énormément d'action à ce volet. Conan est poussé dans une intrigue politique où les sorciers sont encore une fois les grands méchants, et où la seule issue est la fuite en avant, presque seul contre tous, quand ses alliés voient en lui un traître. Une belle réussite, avec notamment une galerie de personnages secondaires – des duos déchirés, comme l'explique savamment Patrice Louinet dans le carnet bonus de la première édition (foncez !) – dont les intrigues et enjeux parallèles complexifient et donnent une belle profondeur à l'histoire. Une de mes nouvelles préférées de Conan.

Thomas Berjoan

Éditeur • Glénat
Auteur • Sylvain Runberg – Park Jae Kwang
Prix constaté • 14,95 €



BD (VF)

DRAGON & POISONS

Rêve de poisons

Avec cette nouvelle série médian, l'éditeur *Drakoo* propose une BD qui aurait pu passer pour un simple divertissement sympa, mais sans plus, mais qui se révèle finalement être une histoire bien pensée et bien menée. Au programme, Pâmoison, une ville où les poisons sont au cœur du commerce de la ville et provoquent des quêtes folles pour les ingrédients les plus rares ; un duo de héros qui fonctionne bien ; un dragon ; et une sorte de voyage dans le temps narrativement bien ficelé. Mieux, malgré un dessin humour qui ne plaira pas à tout le monde, la fin frappe juste et laisse à penser que les auteurs en ont sous la semelle. Le rôliste imaginaire pourra y trouver une intrigue basée sur les relations humaines pour le jeu de rôle *Rêve de dragon*. Pour les autres, un bon moment de lecture.

Damien Coltice

Éditeur • Drakoo
Auteur • Bauthian et Morse
Prix constaté • 14,50 €





BD (VF)

ORCS & GOBELINS T8

Renifleur

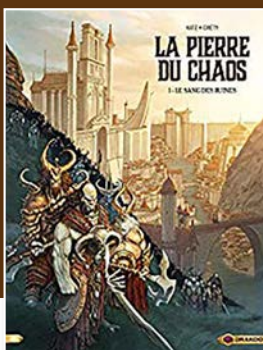
La série *Orcs & gobelins* du monde des Terres d'Arran est sans doute moins accessible que les séries *Elfes* et *Nains*, mais elle propose à chaque fois une histoire complexe et souvent passionnante. En fin de compte, le rôliste y trouvera de nombreuses idées pour la création de scénarios et de PNJ pour tout jeu de rôle médiéval-fantastique... tout en se régaland de la lecture d'une BD. Dans ce huitième tome, cette histoire de vengeance à tiroirs narratifs regorge de moments inspirants. Le personnage du Renifleur, un orc forcé de vivre avec les humains semble hésiter jusqu'à la fin... pour mieux achever un récit prenant. Amitié, torture, enjeux politiques, fantôme inquiétant, décidément, l'excellent Péru se dépasse à chaque fois quand il traite du sujet des orcs !

Damien Coltrice

Éditeur • Soleil

Auteur • Péru, Lorusso et Nanjan

Prix constaté • 15 €



BD (VF)

LA PIERRE DU CHAOS

Rome Dark Fantasy

Le Sang des ruines est le premier tome d'une série imaginée par l'auteur de roman Gabriel Katz qui plonge le lecteur dans une sorte d'empire romain faisant face à son déclin et à l'arrivée de clans vikings évoquant plus des trolls que de simples barbares. Un héros doit quitter sa femme et partir faire ses classes dans les territoires reculés sous les ordres d'un officier très dur, une héroïne se découvre un pouvoir qui ne lui était pas destiné... et déjà, les vikings et les armées éparpillées de l'Empire se rencontrent. Sombre magie, lieux magiques oubliés, l'ambiance *dark fantasy* règne sur ce récit basé sur l'antiquité pour lui donner un goût particulier qui parlera au rôliste. On pressent également une intrigue conçue sur plusieurs tomes dont on espère la suite rapidement !

Damien Coltrice

Éditeur • Drakoo

Auteur • Katz et Créty

Prix constaté • 14,50 €



BD (VF)

WIKI 3

La folie Ledroit !

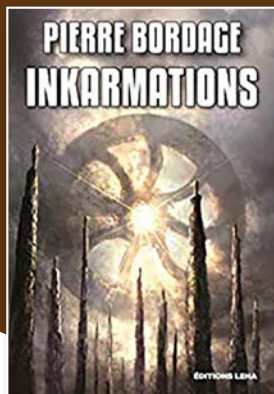
Il serait injuste de ne citer que le génial illustrateur, connu des rôlistes depuis les *Chroniques de la Lune noire* signées avec Froideval, car évidemment, le scénario de Thomas Day, une malédiction plongeant un royaume féerique, gothique et coloré dans une guerre épique, permet au pinceau de Ledroit de s'exprimer. Mais le résultat de ce tome 3 qui clôt la série est grandiose. La virtuosité dans le fourmillement et les explosions visuelles – un style qui ne plaira pas à tout le monde – atteint des sommets ! Pages renversées, des dizaines de petits objets décoratifs posés à même la peinture, doubles pages dépliantes pour proposer une illustration au format d'un écran de JdR 4 volets... tout y passe. Si vous aimez les BD uniques en leur genre, le style épique et féerique de Ledroit, c'est le summum.

Damien Coltrice

Éditeur • Glénat

Auteur • Thomas Day et Olivier Ledroit

Prix constaté • 17,50 €



ROMAN (VF)

INKARMATIONS

Sauver la trame

Avec *Inkarmations*, Pierre Bordage nous offre encore une fois un ouvrage de grand talent. Sous sa plume affûtée, une lutte aussi manichéenne et simple que celle du « *bien opposé au mal* » se transforme en une véritable fresque karmique où les rebondissements s'enchaînent à toute allure. Au travers de ses nombreux protagonistes, d'une rare richesse et complexité, l'auteur nous livre ici une vision alarmiste de notre futur entre destinée, réincarnation et romance tragique tout en gardant un message résolument positif. Cet humaniste convaincu louvoie habilement dans les méandres de notre histoire et de cette sombre anticipation, met en garde sur les dogmes, et invite à la réflexion et au rêve. Définitivement une excellente lecture malgré quelques facilités, qui vous trottera dans la tête longtemps après que la dernière page soit tournée.

Jon. D

Éditeur • Leha Éditions

Matériel • Livre à couverture souple de 443 pages

Prix constaté • 22,00 €



BD (VF)

UNE ANNÉE SANS CTHULHU

Sans jeu de rôle la fête est plus folle

Une BD qui commence avec une partie de *L'Appel de Cthulhu* jouée au milieu d'un cimetière dans un petit bled français des années 80, ça a de quoi vous allécher le rôliste moyen, non ? Et si je vous dis qu'on y parle aussi d'intelligence artificielle, de sorcière et de possession par des dieux sumériens avec un hommage à *Tron* dans une ambiance à la Carpenter ? Après *Souvenirs de l'empire de l'atome* et *L'Été Diabolik* qui rendaient respectivement hommage aux années 50 et 60, le duo magique Smolderen et Clerisse nous emmène cette fois dans l'occulte des années 80 françaises avec beaucoup de jeu de rôle dedans. Un dessin pop magnifique qui tranche avec l'ambiance attendue pour cette histoire gothique mais qui la sert au final parfaitement, tellement jouissive. On vous le conseille très chaudement.

Laurent Fidelle

Éditeur • Dargaud

Auteur • Thierry Smolderen et Alexandre Clerisse

Prix constaté • 21 €



SÉRIE DESSIN-ANIMÉ (VF)

LE PRINCE DES DRACONS

Pour petits et grands !

Quelle surprise que ce dessin-animé proposé par Netflix ! Dès le premier épisode et sur trois saisons, les équipes travaillant sur le Prince des dragons ont réussi à proposer un dessin animé qui plaira autant aux adolescents qu'aux adultes. Il y a 1000 ans, un conflit sépara le continent de Xadia en deux : d'un côté les elfes et leur magie des éléments, et de l'autre les humains, privés de magie jusqu'à ce qu'ils découvrent la magie noire et que les dragons ne séparent les deux peuples. Aujourd'hui, la guerre se rapproche et une elfe assassine va se lier d'amitié avec un jeune humain et son frère. En s'appuyant sur les poncifs du genre et une belle maîtrise du récit, cette série surprend, distille une belle ambiance et fait dans la qualité. Le méchant est une grande réussite et l'inclusivité y est gérée avec brio (une superbe paladine parle en langage des signes !).

Damien Coltice

Éditeur • Netflix





En quelques mots...

La nécropole de Thahad-Kohök est le théâtre d'une somptueuse cérémonie en l'honneur du défunt roi Alarien. Au même moment s'y tient un sommet secret rassemblant les dignitaires de tout le royaume. Les PJ, mandatés par la police secrète du roi Khalidan, y jouent tour à tour le rôle d'espions, de chasseurs de morts-vivants et de héros populaires.

Fiche technique

TYPE • Action/aventure
PJ • 3 à 6 PJ de niveau 15
MJ • Expérimenté
Joueurs • Expérimentés

ACTION ★★★
AMBIANCE ★★★
INTERACTION ★★★
INVESTIGATION ☆☆☆

NOMEN NESCIIO

Un scénario de très haut niveau. Un roi, un traître, un dragon, un objet légendaire. Est-il vraiment nécessaire de pousser le pitch plus loin ?

Introduction

Le roi **Khalidan** prépare sa reconquête héroïque – et vouée à l'échec – du royaume. Sa crédibilité et son pouvoir vacillants, il demande au Noir-Sceau de réaliser une somptueuse cérémonie pendant laquelle le sceptre de son illustre grand-père sera exhibé à la foule afin de mobiliser le peuple derrière son projet. Mais **Mussien**, le chef de la police secrète du roi, persuadé que Khalidan court à sa perte, rassemble les dignitaires de tout le royaume au cours d'un sommet secret afin de préparer le coup d'état qui le placera au pouvoir. Il a besoin de faire le tri entre ses alliés et ses ennemis, c'est pourquoi il fait appel aux PJ et les convie à cette rencontre sous un faux prétexte pour qu'ils jouent les espions pour lui. Mais un invité surprise va se mêler à la fête et provoquer une catastrophe...

Un scénario de la campagne d'Alarian

Ce scénario fait partie de la campagne sur le futur d'Alarian présentée dans *le Cadre de campagne* de la gamme *Héros & Dragons*. Il a lieu pendant les prémices de la reconquête du royaume par Khalidan, campagne militaire qui échouera. Il peut également faire suite au scénario *les Noces de l'été et de l'hiver* publié dans le *Casus Belli* #28. Pour le jouer dans

un autre cadre de campagne, remplacez simplement Alarian par un autre royaume morcelé et en proie à la guerre et Mussien par un personnage puissant et ambitieux qui veut prendre le trône. Pour la nécropole, votre univers regorge certainement de lieux sacrés hantés de morts-vivants...

L'histoire pour le MJ

Le roi Khalidan n'a pas l'envergure de son grand-père. Son plan de laisser pourrir la situation du royaume pour apparaître à la tête d'une armée, reconquérir tout le territoire et devenir le héros de la nation n'a aucune chance de fonctionner. Il ne laissera derrière lui qu'un royaume morcelé, en proie aux invasions de ses voisins et aux machinations de Dame Hiver. Il y croit pourtant dur comme fer. C'est pourquoi il fait appel au Noir-Sceau. Traditionnellement, au solstice d'hiver, la nécropole de Thahad-Kohök est le théâtre d'une cérémonie religieuse. Khalidan a demandé au clergé de faire de la fête de cette année un événement grandiose pendant lequel serait exhibé le sceptre d'Alarien afin de rappeler à tous la grandeur de la lignée royale et galvaniser le peuple autour de son projet de reconquête. Le Noir-Sceau n'ayant rien à gagner dans un royaume divisé, il accepte l'idée.

Dans le même temps, Mussien, l'ambitieux chef de la police secrète du roi, devine que le projet de Khalidan va échouer. Il espère ➔



Gros gros problème à la nécropole...



La suite des noces de l'été et de l'hiver

Si les PJ ont joué le scénario publié dans le *CB#28*, Mussien a forcément entendu parler de leurs exploits chez les elfes. Ils ont dû y faire preuve de diplomatie, de finesse et, peut-être, de force et de magie. Toutes les compétences que le chef de la police secrète recherche chez des agents.

donc profiter du chaos qui suivra pour prendre le pouvoir. Pour ce faire, il lui faudra des alliés parmi les dignitaires du royaume, notamment les dirigeants des différentes provinces, le conseil restreint, les cinq membres des Nations non-humaines et les personnages influents des plus grandes guildes. Il compte rassembler tout ce beau monde à l'occasion de la cérémonie orchestrée par le roi afin de pouvoir les espionner et faire le tri entre ses alliés potentiels et ceux qui lui seront hostiles. Ne souhaitant pas faire appel à ses propres services pour éviter d'être mis en cause, il propose aux PJ d'assurer la sécurité de la délégation et d'espionner tout ce petit monde. Pour le compte du roi et le bien du royaume, bien entendu.

Une troisième faction, que nous ne vous dévoilerons pas ici pour vous permettre de décider vous-même ou de la découvrir dans la suite de cette campagne dans un prochain numéro, souhaite le retour du roi Alarien. La légende voulant que l'esprit du roi défunt soit emprisonné dans un sceptre gardé par le Noir-Sceau à Thahad-Kohök, l'occasion que représente la cérémonie est trop belle. Cette faction engage **Domhil Starango**, le célèbre voleur et prétendument le meilleur du monde, pour voler la relique. Hélas, la faction ignore trois choses : d'abord, le sceptre d'Alarien n'est qu'un morceau de l'artefact qui permettra son retour ; ensuite, lorsque le roi sera rappelé à la vie, celui qui renaîtra ne sera plus tout à fait Alarien ; enfin, éloigner le sceptre de la nécropole provoquera la colère de son gardien, un dragon maudit, qui déclenchera une catastrophe qui pourrait coûter de nombreuses vies.

Le scénario se déroule en trois actes. Le premier consiste, pour les PJ, à se mêler aux grands du royaume pour en apprendre le plus possible sur

leurs allégeances. Cet acte se termine par le vol du sceptre par Starango et le réveil de son gardien et sa cohorte de morts-vivants. Le deuxième acte offre au MJ l'occasion de mettre les PJ sur les traces de Starango. Au travers d'antiques passages dans la nécropole, ils pourront remonter sa piste. La poursuite effrénée pour le récupérer constitue l'acte final au terme duquel ils pourront peut-être récupérer la relique et revenir à la nécropole en héros.

Introduction des PJ

Les PJ comptent parmi les personnes les plus puissantes d'Alarian. Il est évident qu'ils ont dû accomplir de nombreux exploits dignes de légendes et sont donc reconnus dans le royaume. S'ils ne sont liés à aucune faction, Mussien fait appel à eux car rien ne les relie à lui. Si, et c'est plus probable au vu de leur niveau, les personnages sont alliés à une faction, Mussien y voit l'opportunité de se faire des alliés ou de se débarrasser de gêneurs. Il est aussi possible que les PJ aient déjà servi le roi par le passé, auquel cas Mussien a un prétexte pour les convoquer. Il vous faudra bien entendu adapter les raisons qui font que Mussien fait appel aux PJ selon le passé du groupe.

Mussien, déguisé magiquement en haut fonctionnaire des Yeux du roi, expliquera aux PJ ce que le royaume attend d'eux : s'assurer de la sécurité des dignitaires de toutes les provinces et vérifier la loyauté de ces derniers envers la couronne. La première de ces missions est bien entendu le prétexte qui leur permettra de fouiner un peu partout et d'écouter les conversations. Il ne parle évidemment pas de ses doutes quant au roi Khalidan. Au contraire, il indique aux PJ que le roi a un grand projet pour Alarian et qu'il a besoin de faire le tri entre ses alliés loyaux et les traîtres potentiels.

Si les PJ percent le déguisement de Mussien

Les PJ pourraient user de magie pour percer à jour le déguisement de Mussien. Pris sur le fait, il se féliciterait d'avoir si bien choisi ses agents. Il leur demanderait néanmoins qu'à Thahad-Kohök, ils ne s'adressent à lui que lorsqu'il sera déguisé afin de ne pas attirer l'attention. Si les PJ percent le déguisement de Mussien

Les PJ pourraient user de magie pour percer à jour le déguisement de Mussien. Pris sur le fait, il se féliciterait d'avoir si bien choisi ses agents. Il leur demanderait néanmoins qu'à Thahad-Kohök, ils ne s'adressent à lui que lorsqu'il sera déguisé afin de ne pas attirer l'attention.

Pendant les deux jours que durent les cérémonies, les PJ devront s'approcher des dirigeants de chaque province et tenter de savoir quelle est leur position vis-à-vis du roi. Lui seraient-ils loyaux jusque dans la mort ou pourraient-ils retourner leur veste si un personnage ambitieux préparait un coup d'état ? Tout ceci, bien sûr, en toute discrétion...

Mussien propose aux PJ de se rendre rapidement à Thahad-Kohök afin d'être déjà familiers avec les lieux lorsque les délégations arriveront dans quelques jours. Il leur donne un document officiel portant le sceau royal faisant d'eux les responsables de la sécurité du pèlerinage.

Le voyage entre Thalbet Hav et Thahad Kohök (environ 80 km) ne posera aucun problème aux PJ. Il sera néanmoins l'occasion pour eux de voir la longue colonne de pèlerins qui se rend à la nécropole et de prendre ainsi la mesure de l'événement. Une fois dans la vallée, ils auront un peu de temps pour s'installer et pourront constater le nombre incroyable de tentes et de pavillons qui se montent autour d'eux.

Acte I – la cérémonie du solstice

Thahad-Kohök est une nécropole isolée dans une région peu fréquentée. Pendant les cérémonies

du solstice d'hiver, cependant, une petite ville éphémère entièrement dédiée à la religion s'étend autour des mausolées. D'innombrables pavillons sont installés pour abriter les nombreux prêtres du Noir-Sceau et les pèlerins. Cette année, à la demande de Khalidan, le Noir-Sceau a annoncé que pour la première fois depuis vingt-cinq ans, le sceptre royal d'Alarien sera exposé à la foule. C'est donc une petite cité de toile qui recouvre la vallée face aux monumentales falaises qui abritent les morts. Les pèlerins et les délégations se sont regroupés par province d'origine. Il y a également des quartiers elfes, nains, halfelins et félys. Plusieurs milliers de personnes qui cohabitent en paix, même si certains malandrins se sont glissés dans la foule aux poches parfois trop pleines.

Face à la monumentale entrée de la nécropole, les prêtres ont assemblé une plate-forme surélevée afin que chacun puisse voir les rituels de bénédictions qui s'y dérouleront et la présentation de la relique en point d'orgue du pèlerinage. On peut également facilement remarquer les grands pavillons qui



Mussien





abritent les nobles et les riches car beaucoup arborent un drapeau de province ou un emblème de guilde.

Déroulement du pèlerinage

Les PJ seront très occupés pendant les deux jours du pèlerinage, mais le monde continue de tourner malgré tout. Voici quelques événements qui émaillent les deux journées que dure le pèlerinage :

Jour 1

- Au lever du soleil, les prêtres du Noir-Sceau ouvrent officiellement le pèlerinage par une cérémonie de bénédiction de la foule. **Frastadh Heln**, le grand clerc, prend la parole et confirme ce que tout le monde attend : le sceptre d'Alarien sera bien exposé au peuple le lendemain au crépuscule.
- Heln reprend la parole vers midi et en soirée pour bénir les repas et le sommeil des pèlerins.
- Dans l'après-midi, la rumeur enfle. Le roi Khalidan est en route et arrivera pour le souper. La rumeur est confirmée quand les hommes du roi font dégager un emplacement privilégié pour y installer le luxueux pavillon royal, faisant de nombreux mécontents, surtout parmi les hal-felins qui avaient choisi cet endroit pour y vendre des ex-voto à l'effigie de dieux qui n'existent pas.
- En soirée, certains profitent allègrement de la bière brassée par les nains. La ville de toile devient une gigantesque taverne à ciel ouvert. L'ambiance est à la fête, même si parfois des bagarres éclatent ou des parties de cartes se règlent à coups de poings.

Jour 2

- Le réveil est difficile pour certains, mais les prêtres du Noir-Sceau

entament les bénédictions très tôt. Commence alors une longue litanie de noms de personnages illustres et de héros inhumés à Thahad-Kohök qui dure toute la matinée.

- Vers midi, en écho aux événements du scénario *les Noces de l'été et de l'hiver*, des heurts éclatent entre les elfes du royaume de Sivindaÿl et d'Arvilien pendant la matinée. Selon la manière dont s'est terminé ce scénario, les deux royaumes sont en guerre froide, ou en conflit ouvert. Les PJ connaissant la situation, des personnages haut placés font appel à eux pour éviter un bain de sang.
- En fin d'après-midi, les prêtres du Noir-Sceau installent sur l'estrade tout le matériel liturgique pour la présentation du sceptre. Cette dernière aura lieu vers minuit.
- Mussien propose à plusieurs prévôts et dignitaires du royaume de se joindre à lui pour un dîner en attendant la cérémonie. Les PJ y sont bien entendu conviés, c'est là une dernière occasion de récolter des informations ou de s'entretenir avec leur commanditaire. Le pavillon de Mussien est au plus près de la nécropole pour ne rien rater de la cérémonie.
- Quelques minutes avant minuit. Le roi Khalidan est sur l'estrade en habits d'or, entouré des grands clercs du Noir-Sceau. Alors que tout le monde attend le sceptre, un séisme secoue la plaine...

Espionner les délégations

Les PJ vont devoir s'infiltrer dans les dîners, les conversations autour d'un thé, les réunions, les discussions multilatérales entre grands de ce monde pour découvrir des secrets. Il n'y a pas de déroulement précis de cette mission. Improvisez des scènes

et faites durer le plaisir tant que les joueurs s'amusent. Entrecoupez les moments d'espionnage par les événements religieux qui se déroulent autour d'eux. Lorsque le soufflet commence à retomber, que les joueurs se lassent, que les PJ ont obtenu beaucoup d'informations ou qu'ils deviennent trop indiscrets au point que la situation risque de dégénérer, passez à la scène finale de l'acte I.

La mission des PJ est délicate. Espionner demande de la finesse pour ne pas être repéré et poser les bonnes questions pour orienter les discussions. Nous listons ci-dessous les dignitaires qu'ils pourront rencontrer et les détails de ce qu'ils peuvent apprendre sur eux ainsi que leurs réactions s'ils se sentent espionnés. Certains sont également liés à une intrigue sans lien direct avec le scénario, mais qui peut pimenter son déroulement ou vous ouvrir des pistes pour la suite.

Evrig Junvitch, le prévôt du Norven, est sous l'influence de Frastadh Heln, le grand clerc du Noir-Sceau avec l'aide duquel il tisse un réseau commercial de plus en plus important. Le Noir-Sceau espérant la réunification du royaume, Junvitch la souhaite aussi. En cas de conflit, il est évident qu'il suivrait Khalidan et qu'il lui prêterait main forte. S'il est intriguant et capable de faire renvoyer manu militari des importuns trop curieux, il est aussi naïf et sera facilement berné par un peu de bagou et un document royal. Parmi les gardes du corps de Junvitch se cache un assassin engagé par la guilde marchande d'Agtod-Hav qui attend la bonne occasion pour l'empoisonner. Il possède une dose de larmes de minuit (*Créatures & oppositions*, p. 383) qu'il compte verser dans son vin ou son repas. Si les PJ lui sauvent la vie, il sera facile de s'en faire un ami et il les invitera

à des événements où leur présence aurait été difficile à justifier, comme des banquets entre prévôts.

Olivo VII, Duc du Gramlin, n'a pas daigné faire le déplacement jusqu'à la nécropole. Il y a naïvement délégué son cousin, le comte **Otton**. Ce dernier souhaitant s'accaparer le pouvoir sur la province, il serait prêt à tous les compromis avec quiconque pourrait lui permettre de faire main basse sur le duché. Tant qu'à faire, si Alarian était divisé, il ne devrait plus suivre les politiques du roi et déclarerait son indépendance. Il pourrait même soutenir quiconque provoquerait la chute du royaume, notamment en le mettant en contact avec le Cercle Rouge, un groupuscule autonomiste bien implanté dans les milices populaires. Son projet est bien sûr très secret, mais il l'évoquera sur l'oreiller à l'une des courtisanes qu'il a emmenée avec lui. S'il se croit découvert, Otton plie bagage et rentre au Gramlin pour se faire oublier.

Khayr Sala, prévôt du Yelin, est venu en pèlerinage pour s'y faire des alliés. Les trois guildes qui ont fait assassiner son prédécesseur le pensent manipulable. Il n'en est rien et il souhaite trouver ici l'aide dont il a besoin pour régler le problème. Soit auprès du roi Khalidan, afin qu'il règle le souci de l'ingérence des guildes dans la politique, soit auprès de quelqu'un qui pourrait gérer le problème autrement. Face à une proposition qu'il juge satisfaisante, il pourrait sacrifier son soutien au roi contre l'assurance du pouvoir au Yelin. Il emploie une dizaine d'enfants espions qui laissent traîner yeux et oreilles un peu partout. Les PJ espions pourraient bien se retrouver espionnés à leur tour. S'il les juge suspects, plusieurs enfants se relaieront en permanence pour les suivre, ce qui pourrait les ennuyer pendant le premier acte, et leur →



mettre dans les pattes des PNJ innocents et fragiles à sauver pendant le deuxième...

Le duc **Athaloc**, dirigeant du Rhü, ne pouvait rater un tel événement mondain. Puisque toute la capitale venait à Thahad-Kohök, il est venu également, dans l'unique but de faire la fête. C'était aussi l'occasion d'y croiser son épouse, la duchesse **Elyna** qui ne quitte jamais Nefva. Cette dernière est venue avec le prévôt **Viruflot**, qui œuvre au développement harmonieux du Rhü. Cette province est donc compliquée à analyser pour les PJ. Son duc est un dilettante sans réelle opinion politique et son épouse semble si dévouée à son pays qu'il paraît impossible de l'imaginer dans un coup d'état. Si les PJ ont participé aux événements du scénario précédent, Elyna et Viruflot ont entendu parler d'eux et les tiennent *a priori* en bonne estime, ce qui pourrait leur ouvrir des portes.

Argente Desmonte, prévôt du Talban, est un des alliés les plus fidèles du roi Khalidan. Par contre, la duchesse **Larciane d'Erkelin** en est une des plus farouches adversaires. Il ne sera pourtant pas facile de le découvrir car son projet personnel est des plus secrets (et devrait le rester dans le cadre de ce scénario). Une conversation entre Larciane et un représentant du royaume elfique d'Arvilien (la reine Celanya si elle a survécu au scénario précédent, ou son fils) pourrait éventuellement laisser transparaître sa haine pour Alarien et le Noir-Sceau. Les PJ pourraient rapporter cette haine auprès de Mussien, qui pourrait la prendre pour une alliée potentielle, alors qu'elle est en passe de devenir la pire ennemie du royaume dans un avenir proche. Paranoïaque, Larciane d'Erkelin porte une *amulette d'anti-détection* et un *anneau de protection mentale*.

Juger de l'allégeance du Smitin ne sera guère facile. Si le Grancapitan **Hatton** est un allié de la couronne, son autorité n'est valable que pour la grande île de Blosscon. Au-delà, les iliens sont au mieux indifférents, au pire hostiles au pouvoir central. Ce qui occupe l'esprit du Grancapitan pour l'instant, c'est, d'une part, la recrudescence de la piraterie et, d'autre part, ses soupçons envers plusieurs officiers de la marine qui se seraient rapprochés du Rhagarron. Certains sont d'ailleurs présents. Ils font en réalité partie des Anonymes, une société secrète qui souhaite la chute d'Alarian. C'est là une information qui pourrait servir Mussien...

Seuls les clans Kherzûl, Kharik et Tharir, les trois « *grands clans* » de **nains du Rhü** sont présents. Cet impair diplomatique du Noir-Sceau, qui n'a pas jugé utile de convier les quatre clans mineurs, pourrait se révéler utile à Mussien. S'il parvenait à convaincre les clans mineurs que Khalidan les dénigre, la simple promesse d'une reconnaissance pourrait lui assurer leur allégeance. Les nains n'ont pas grand-chose à faire de la cérémonie et sont venus ici pour commercer. Ils ont apporté de très lourds chargements d'armes et de métaux précieux et font le tour des délégations pour vendre leur marchandise. Mussien demandera d'ailleurs aux PJ d'acquiescer tout un chargement de pièces d'armures qu'il renverra à la capitale. Dans les troubles qui suivront, les PJ pourraient s'étonner de trouver des soldats portant ces armures se battre contre Khalidan...

Les **elfes** ne sont représentés que par les royaumes du Sivindajl et d'Arvilien. Le roi **Gedharon** représente le premier. Si vous avez joué *Les Noces de l'été et de l'hiver*, vous savez qu'il s'agit en réalité d'un dragon d'airain, **Azdegandar**, qui a pris l'apparence

Espionnage et magie

Les scénarios d'espionnage sont l'occasion de faire briller l'école de magie de la Divination. Plusieurs sorts de cette école peuvent aider les PJ à découvrir des informations sur les dignitaires qu'ils espionnent.

Détection des pensées. En restant concentré sur une même cible, un PJ pourrait apprendre le point de vue d'une personne sur le roi Khalidan grâce à ce sort. Il a néanmoins deux faiblesses : d'abord il autorise un jet de sauvegarde de sagesse puis une opposition d'intelligence et, surtout, la cible sait immédiatement que son esprit est sondé, ce qui rend toute discrétion impossible.

Clairvoyance est un outil des plus utiles. Un PJ pourrait laisser un œil ou une oreille invisible dans la tente d'un prévôt et obtenir des informations capitales. **Œil magique** est tout aussi utile, mais, bien qu'il puisse être déplacé, il ne permet d'entendre les conversations, ce dont les PJ auront sans doute le plus besoin.

Divination permet d'obtenir des réponses directement d'un dieu à propos d'un événement qui se déroulera dans la semaine. Utile pour obtenir des tas d'infos, mais pas pour l'affaire qui nous occupe. En effet, aucun membre de la délégation de prévôt de lancer un coup d'état dans les sept jours. **Contacter un autre plan** n'a pas cette limite de temps et pourrait donc être plus utile, mais il est plutôt risqué de l'utiliser.

Scrutation fait partie de l'arsenal du magicien espion. Les PJ auront tout loisir de rencontrer leur cible et de lui dérober un objet personnel pour s'assurer de la réussite du sort. Ensuite, entendre 10 minutes de conversation suffit en général à percer bien des secrets.

Il existe quelques contre-mesures à ces sorts d'espionnage. **Non-détection** est la plus évidente puisqu'il immunise sa cible à tous les sorts de divination. **Voir l'invisible** permet de détecter les senseurs comme ceux créés par *Clairvoyance*.

de Gedharon. Selon le comportement des PJ pendant ce scénario, il aura une attitude bien différente envers eux, qu'il nous est impossible à prévoir ici. S'il fut en colère, ses sentiments sont en tout cas apaisés. La reine **Celanya** et son fils **Astenar** représentent le second royaume. Leur hostilité envers les PJ est manifeste et, à moins de vouloir provoquer un combat qui aurait de graves répercussions, les PJ seraient bien avisés de rester à l'écart. Si ces deux personnages n'ont pas survécu au scénario précédent, il y a fort à parier que les PJ soient néanmoins des personnages à la funeste réputation en Arvillen...

Les morts marchent !

Nous sommes quelques minutes avant minuit. Les PJ sont probablement dans le pavillon de Mussien, entourés des grands de ce monde. Ils boivent une dernière liqueur avant de sortir admirer la cérémonie. Le roi Khalidan attend, dans de riches atours, sur l'estrade. À cet instant, toute la plaine se met à trembler. La

ferveur religieuse est rapidement remplacée par la panique quand des pans entiers de la nécropole s'effondrent sur les prêtres du Noir-Sceau. Des brèches s'ouvrent dans les murs. Des centaines de morts-vivants en surgissent, semant la mort et la désolation. Les prêtres parviennent bien à en repousser et à en détruire, mais le nombre de monstres est trop important. Khalidan est rapidement mis à l'abri. Mussien demande aux PJ de le protéger lui et les prévôts. Le chaos est total, les PJ font face à des hordes de monstres qui semblent inépuisables. Les dignitaires paniquent, exigent que les PJ les escortent jusqu'à leurs tentes rechercher leur famille, envoient des gardes à une mort certaine. Bref, c'est l'enfer.

Les morts-vivants

De simples et squelettes et zombies sont des adversaires quasi inexistants pour des PJ de niveau 15. Sauf s'ils font face à des dizaines d'entre eux. Pour corser le tout, vous pouvez glisser des adversaires plus coriaces : âmes-en-peine, fantômes, ➔



Dragon maudit

Mort-vivant de taille Gig, chaotique mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 272 (17d20+85)

Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	14 (+2)	21 (+5)	18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)

Sauvegardes Dex +7, Con +10, Sag +7, Cha +8

Compétences Discrétion +7, Intimidation +8, Perception +12

Immunités aux dégâts d'acide, nécrotiques et de poison

Immunités aux états charmé, empoisonné, paralysé, terrorisé. Ne subit pas de niveaux de fatigue

Sens Vision parfaite 18 m, vision dans le noir 72 m, perception passive 22

Langues Commun, draconique

Dangerosité 17 (18 000 XP)

Capacités

Anaérobie. Le dragon maudit ne respire pas.

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon maudit peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Résistance à la magie. Le dragon maudit a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Régénération. Le dragon maudit récupère 25 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie. S'il subit des dégâts radiants ou des dégâts infligés par de l'eau bénite, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour du dragon maudit.

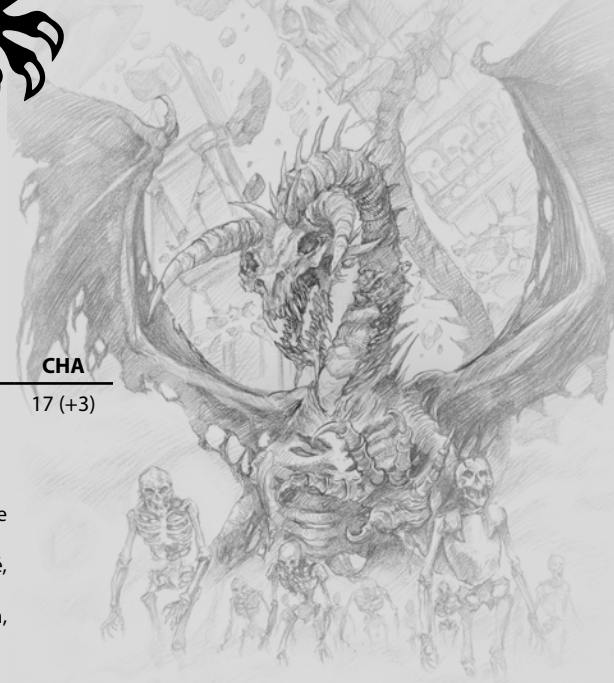
► nécrophages, spectres. Lorsque vous sentez que des hordes de menu fretin commencent à lasser les joueurs, lâchez le dragon maudit !

Cette horreur est un dragon qui avait déjà le site de Thahad-Kohök pour sépulture avant la fondation de la nécropole du Noir-Sceau. Le séisme provoqué par le vol du sceptre l'a réveillé, et il est bien décidé à assouvir sa colère.

La poussière retombe

La défaite du dragon maudit marque la fin de ce premier acte. Les hordes de morts-vivants sont repoussées dans la nécropole. On soigne les blessés, on rassemble les

morts pour une cérémonie funeste. Le roi repart vers la capitale. Les pré-vôts s'en retournent également. Les PJ ayant vaincu le dragon, Frastadh Heln les fait mander au sein de Thahad-Kohök. Là, dans une pièce secrète, le grand prêtre du Noir-Sceau leur explique la raison de leur présence : le sceptre d'Alarien a été volé. Quelqu'un s'est introduit par des souterrains oubliés et a désamorcé les pièges, ce qui a provoqué le séisme. Mussien est présent (il l'est toujours, dès que quelque chose de capital se déroule). Il explique l'importance du sceptre dans les projets du roi. Il leur promettra tout ce qu'ils veulent pour les inciter à remonter l'itinéraire du voleur, le rattraper, et ramener le sceptre.



Actions

Attaques multiples. Le dragon maudit peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffe. *Attaque d'arme au corps-à-corps* : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 14 (2d6+7) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps-à-corps* : +12 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 18 (2d10+7) dégâts perforants plus 5 (1d10) dégâts nécrotiques. Les créatures touchées doivent réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 19 pour ne pas voir leur maximum de points de vie réduit d'un montant égal aux dégâts subis. Cette réduction persiste jusqu'au moment où la créature termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit à 0 son maximum de points de vie.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon maudit situées à 36 m ou moins et conscientes de sa présence doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 pour ne pas être *terrorisées* pendant une minute. Une créature peut retenter un jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Si l'effet prend fin pour une créature, elle est immunisée à la présence terrifiante du dragon maudit pendant 24 heures.

Queue. *Attaque d'arme au corps-à-corps* : +12 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 16 (2d8+7) dégâts contondants.

Souffle nécrotique. Le dragon maudit souffle de l'énergie nécrotique sur un cône de 27 mètres. Les créatures dans ce cône doivent réussir un jeu de sauvegarde de Dextérité DD 19 ; elles subissent 45 (13d6) dégâts nécrotiques en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde doivent réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 19 pour ne pas voir leur maximum de points de vie réduit d'un montant égal aux dégâts subis. Cette réduction persiste jusqu'au moment où la créature termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit à 0 son maximum de points de vie.

Actions légendaires

Le dragon maudit peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon maudit récupère l'utilisation des actions légendaires effectuées au début de son tour.

Attaques avec sa queue. Le dragon maudit effectue une attaque de queue.

Attaque avec les ailes. Le dragon maudit bat violemment des ailes. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 pour ne pas subir 14 (2d6+7) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon maudit peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.

Détecter. Le dragon maudit effectue un test de Sagesse (Perception)

Acte II – Sur les traces de Starango

La porte dérobée par où est entré le voleur est restée ouverte. Mussien et Frastadh Heln poussent les PJ à l'emprunter et remonter les traces du cambrioleur pour découvrir son identité, ses motivations et récupérer le sceptre. Mussien insiste pour que le voleur lui soit ramené vivant pour interrogatoire. Après le rude combat que les PJ viennent de mener, ils peuvent négocier un repos court, mais guère plus. Laisser une nuit d'avance au voleur, c'est lui assurer une fuite confortable.

Heln ne sait rien de ce qui attend les PJ derrière la porte, dont il vient

de découvrir l'existence. Il sait que la nécropole est très vaste et s'étend largement sous la plaine. Si ce tunnel mène quelque part, il est possible que ce soit à plusieurs lieues de Thahad-Kohök...

Un bon vieux donjon ?

Non. Cartographier la nécropole et laisser les PJ s'y aventurer au hasard n'est pas le but ici. Starango, en fuyant, a laissé de nombreuses traces de son passage, et elles sont faciles à suivre. Il a néanmoins pris soin de semer des pièges mortels pour ses éventuels poursuivants. Nous vous présentons ci-dessous cinq zones que les PJ devront traverser →



Domhil Starango

pour atteindre la sortie, proche de la ville de Linceul. Si les PJ décident de s'aventurer hors du chemin emprunté par Starango, vous pouvez recycler n'importe quel méga donjon rempli de terribles menaces. Ils n'arriveront pas au bout de Thahad-Kohök...

La rivière de cadavres

Un ancien séisme a provoqué l'apparition d'une crevasse profonde d'une cinquantaine de mètres et large du double. En contrebas, on aperçoit un flux permanent de zombies qui avancent tous vers l'ouest, se piétinant les uns les autres et poussant leurs râles si reconnaissables. L'odeur qui s'échappe du trou

béant est ignoble. Starango a placé des cordes qui joignent les parois (il a lui-même volé pour franchir la crevasse) qui cèdent dès qu'elles subissent une pression supérieure à 50 kilos. Un test d'Investigation DD 18 permet de s'en rendre compte. Si les PJ empruntent une corde, elle cède et le malheureux chute dans la crevasse et subit 42 (12d6) dommages contondants en écrasant deux ou trois morts-vivants au passage (c'est pourquoi les dommages sont réduits par rapport à la hauteur de la chute). Le PJ est ensuite assailli par 1d4 nuées de zombies à chaque round. Le nombre total de nuées est virtuellement illimité.

Le ver

Lors de son premier passage dans les souterrains, Starango a repéré des cavités qu'il a identifiées comme creusées par un ver pourpre. L'une d'elle contenait les œufs de la créature. Pendant sa fuite, il a placé une bombe incendiaire près des œufs. Si des PJ imprudents déclenchent la bombe, le ver arrivera très rapidement pour dévorer les importuns.

Une amphore de céramique est suspendue par une fine cordelette qui circule dans toute la pièce dans une série de piolets plantés par Starango. Dès qu'une créature touche la cordelette, elle se brise et l'amphore s'écrase au sol en répandant un liquide qui s'enflamme au contact de l'air.

Course contre la montre

Starango et ses hommes ont de l'avance. La manière dont les PJ géreront ce deuxième déterminera l'importance de cette avance, ce qui pourrait avoir un impact dans le dernier acte. Nous prenons pour base que Starango a une heure et demie d'avance. Si les PJ décident de prendre un repos court avant de s'engager dans le tunnel, il a une heure de plus. Ensuite, pour chacun des passages dans les tunnels, jugez si les PJ s'en sortent plus ou moins rapidement. Si vous pensez qu'ils ont été très rapides, ils ont repris quinze minutes à Starango. S'ils ont tergiversé ou pris trop de temps, ils ont perdu un quart d'heure de plus. Au mieux, si les PJ sont très rapides, ils sortiront du souterrain avec un quart d'heure de retard. Au pire, ils auront laissé près de quatre heures au voleur...

À l'intérieur de Thahad-Kohök

Luminosité. Il fait un noir d'encre partout dans la nécropole. Les PJ doivent apporter leur propre source de lumière ou se contenter de la vision dans le noir des non-humains.

Son. On n'entend pas grand-chose à part sa propre respiration. De temps à autre, des plaintes lugubres, des grattements dans les murs ou des bruits de pas au loin font froid dans le dos.

Atmosphère. Il fait entre 5 et 10 degrés dans la nécropole. Outre cette fraîcheur, l'air est sec et poussiéreux. Il y règne une odeur désagréable qui devient franchement nauséabonde lorsque les morts-vivants sont proches.

Renforts affamés. Outre les créatures présentées dans les rencontres, tout combat qui atteint son troisième round provoque l'arrivée de renforts morts-vivants tirés aléatoirement dans la table suivante.

D8	Nombre	Créatures
1	1d10	Zombies
2	1d6	Goules
3	1d4	Nécrophages
4	1d6	Ombres
5	1d12	Squelettes
6	1d2	Âmes-en-peine
7	1d2	Spectres
8	1d6	Gelées ocre

Lorsqu'ils entrent dans la pièce, les PJ doivent réussir un jet de Perception DD 20 pour repérer la cordelette. S'ils la repèrent, on peut traverser la pièce sans toucher la corde en réussissant un jet d'acrobaties DD 19. Il est aussi possible de rendre le piège inopérant en découpant la cordelette et en faisant descendre l'amphore délicatement. Ceci demande un jet de Dextérité DD 19.

Si l'amphore s'écrase au sol, l'explosion cause 17 (5d6) dégâts de feu à toute créature présente dans un rayon de 3 mètres du point d'impact et qui échoue à un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19. Les œufs de ver pourpre prennent immédiatement feu, provoquant ainsi l'apparition du monstre 1d3 rounds plus tard.

Les cellules démoniaques

Héritage des Âges Sombres, ces douze antiques cellules renferment des démons Vrock, séides des princes-démons bannis en Alarian. Starango a laissé derrière lui deux acolytes chargés d'ouvrir les cellules si des poursuivants se montraient. Les pauvres ont été dévorés par des morts-vivants. Il ne reste d'eux que des cadavres déchiquetés et sanguinolant accrochés au mécanisme d'ouverture. Les toucher (pour

déterminer l'heure de la mort par exemple) déclenche le mécanisme. Lorsque les PJ passent devant les cellules, les démons s'agitent et tentent de défoncer leur porte, déjà fragilisée lors des deux passages du voleur. Lancer 12 fois 1d6, au rythme de 2 par round. Une porte cède sur chaque 6. Le bruit assourdissant des portes et des démons double le nombre de renforts affamés qui arrivent au troisième round du combat. Tirez deux fois sur la table.

Passage étroit

La piste de Starango mène les PJ dans un passage où le plafond s'est effondré, ne laissant qu'un espace d'une cinquantaine de centimètres de haut pour passer. Il a saisi l'opportunité pour y placer un piège vicieux. Deux urnes en céramique, très fragiles, contiennent, pour l'une, un gaz toxique et pour l'autre trois nuées de mille-pattes. Elles sont dissimulées dans une alcôve, en équilibre instable, et tombent dès qu'un PJ qui passe devant en rampant échoue à un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19. Un PJ dans le passage doit réussir un test de Perception DD 20 pour les repérer avant de les faire tomber. S'il veut les récupérer sans les briser, il doit réussir deux →



Nuée de zombies

Nuée de taille TG, neutre mauvais

Classe d'armure 8

Points de vie 142 (15d12+45)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Sauvegardes Sag +1

Immunités aux dégâts de poison

Immunités aux états à terre, charmé, empoigné, empoisonné, étourdi, paralysé, pétrifié et terrorisé. Ne subit pas de niveaux de fatigue

Sens Vision dans le noir 18 m, perception passive 8

Dangerosité 5 (1 800 XP)

Capacités

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts réduisent à 0 les points de vie de la nuée de zombies, celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, à moins que ces dégâts soient de type radiant. En cas de réussite, la nuée de zombies tombe à 1 point de vie à la place.

Nuée. La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature, et vice versa. Elle peut passer par n'importe quelle ouverture suffisamment large pour un zombie de taille M. Elle ne peut pas récupérer de point de vie ou gagner de point de vie temporaire.

Actions

Attaques multiples. La nuée de zombies effectue quatre attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps-à-corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (2d6+2) dégâts contondants ou 4 (1d6+1) dégâts contondants si la nuée a perdu la moitié de ses points de vie. La cible est *empoignée* (Évasion DD 15). Tant que dure l'empoignade, la cible est *entravée*.

► tests de Dextérité DD 15 ou libérer leur contenu.

Toute personne dans le passage subit automatiquement l'état à terre.

Un PJ qui inhale le gaz toxique doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 ou se trouver *étourdi*. Le PJ peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours.

L'ossuaire

Les PJ aperçoivent la lueur de l'aube qui passe par une étroite crevasse en hauteur. Ils n'ont plus qu'à escalader une paroi oblique pour atteindre la sortie. Le sol qui les sépare de cette paroi est couvert des os de milliers d'humanoïdes. Au sein de cet ossuaire, les PJ repèrent deux cadavres récents. Au moment de fuir, Starango a réveillé les squelettes et ne doit sa survie qu'à la rapidité avec

laquelle il a gravi la paroi. Il n'a hélas pas pu sauver deux de ses hommes, moins chanceux.

Dès qu'un PJ touche un ossement, les squelettes s'animent et forment un gigantesque amalgame vaguement humanoïde. Cette formation prend 3 rounds. Dès le quatrième round, le golem d'os attaque.

L'ossuaire mesure 25 mètres de large. C'est un terrain difficile. La paroi à graver fait 10 mètres. Il faut donc être extrêmement rapide pour éviter d'être attaqué par le golem.

La sortie

Une fois que les PJ atteignent le sommet de la paroi, il se retrouvent dans d'antiques ruines au sein de la forêt. Ils sont à une heure de marche de la petite ville de Linceul. À une dizaine de mètres des ruines, les PJ découvrent les corps d'une dizaine

d'hommes, visiblement des chasseurs. Starango et ses sbires les ont abattus pour ne pas laisser de témoins. Hélas pour eux, ils ont bâclé le travail et le plus âgé des chasseurs est en vie. Il suffit de le soigner pour qu'il raconte ce qu'il a vu : six ou sept hommes menés par un leader qui portait un masque. Ils ont surgi des ruines et en apercevant les chasseurs, le chef a ordonné de les tuer. Il a ensuite crié « *allons, on nous attend à Linceul* » avant de partir à toute vitesse vers la ville. C'était peu avant l'aube. Selon le temps pris par les PJ, ils peuvent être sur les talons des voleurs ou largement distancés.

Acte III – Cache-cache à Linceul

Linceul est une petite ville de 2 000 habitants isolée au nord-est du Talban. La plupart des gens qui vivent ici préféreraient quitter la région et de nombreux jeunes partent vers le sud réaliser leurs rêves d'ailleurs. La ville et les fermes qui l'entourent sont fortifiées afin de bloquer les mortsvivants qui rôdent la nuit, et il existe de nombreux refuges dans lesquels les habitants s'enferment quand la horde de zombies est trop importante pour être repoussée. L'atmosphère est pesante et, quand vient la nuit, les rues sont rapidement désertes.

Les agissements de Starango

Voici les activités de Starango et ses hommes pendant les heures qui suivent leur arrivée à Linceul. Selon le retard qu'ils ont accumulé, les PJ auront peut-être l'occasion de l'intercepter et de coincer le contact à qui il doit remettre le sceptre.

Heure 0. Arrivée à Linceul. Épuisés, le voleur et ses hommes se rendent à l'auberge du Crâne hurlant

pour s'y restaurer. Si les PJ entrent en ville à ce moment, la troupe sale, fatiguée et menée par un homme masqué a été repérée par quelques habitants. En parlant aux passant et en réussissant un test de Charisme DD 15, les PJ peuvent se faire indiquer l'auberge. Starango a posté un homme à l'entrée et un autre à une fenêtre. S'ils repèrent les PJ (ce qui est inévitable sauf si ces derniers optent pour une approche discrète), ils préviennent leur chef qui transforme le Crâne hurlant en camp retranché. Il se sert des quelques clients comme otages et boucliers humains. Ce combat est âpre. Les PJ sont en infériorité numérique et n'ont pas l'avantage du terrain. Ils peuvent néanmoins faire appel au guet de la ville qui dépêchera dix gardes, ce qui ne pèse pas bien lourd face à des hommes entraînés.

H +1 heure. Les hommes de Starango se déploient dans la ville pour vérifier que des intrus ne les espionnent pas. Leur chef se rend dans une maison aux pieds du beffroi de la ville pour y attendre son contact.

Si les PJ sont en ville à ce moment-là, ce sera à qui repère l'autre en premier. Les sbires de Starango se mêlent à la foule, mais ils dénotent tout de même. Un jet de Perspicacité DD 15 suffit à en repérer un. Les voleurs fuient systématiquement et utilisent toutes les ruses possibles pour se débarrasser des PJ et prévenir leur leader. Ils peuvent aussi se faire des signes discrets les uns aux autres pour faire croire aux PJ qu'ils ont coincé l'un d'entre eux alors qu'il s'agit d'une embuscade. Si les PJ capturent l'un d'entre eux vivant, il est possible de le faire parler. Ils connaissent l'identité de leur chef et le lieu de son rendez-vous. Il sait qu'ils ont été payés pour voler le sceptre et le remettre à quelqu'un, mais ils ignorent qui. Interrogé sur leur nombre, il ment et prétend que Starango a amené une troupe de vingt personnes. →



Golem d'os

Mort-vivant de taille TG, neutre mauvais

Classe d'armure 18

Points de vie 275 (22d12+132)

Vitesse 9 m (il n'est pas affecté par le terrain difficile de l'ossuaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	14 (+2)	22 (+6)	6 (-2)	8 (-1)	10 (+0)

Sauvegardes Con +11

Vulnérabilité aux dégâts contondants

Immunités aux dégâts de poison et psychiques

Résistance aux dégâts perforants

Immunités aux états charmé, empoisonné, paralysé, terrorisé. Ne subit pas de niveaux de fatigue

Sens Vision dans le noir 36 m, perception passive 8

Dangerosité 16 (15 000 XP)

Capacités

Résistance légendaire (3/jour). Le golem d'os peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Forme immuable. Le golem d'os est immunisé contre les sorts et effets susceptibles d'altérer sa forme.

Régénération. Le golem d'os récupère 20 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie et qu'il se trouve dans l'ossuaire. S'il subit des dégâts radiants ou des dégâts infligés par de l'eau bénite, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour du golem d'os.

Sbires osseux. Lorsqu'il est touché par une attaque ou un sort, par tranche de 10 points de vie perdus par le golem d'os, un squelette humain se forme à ses pieds. Le squelette attaque immédiatement un adversaire adjacent. Par la suite, il agit au même tour d'initiative que le golem d'os.



Actions

Attaques multiples. Le golem d'os effectue trois attaques de coup ou de projection d'ossements.

Coup. *Attaque d'arme au corps-à-corps* : +12 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 29 (5d8+7) dégâts contondants.

Projection d'ossements. *Attaque d'arme à distance* : +12 pour toucher, portée 18 m, une cible. *Touché* : 24 (5d6+7) dégâts contondants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 ou se retrouve à terre.

Actions légendaires

Le golem d'os peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le golem d'os récupère l'utilisation des actions légendaires effectuées au début de son tour.

Projection d'ossements. Le golem d'os effectue une attaque de projection d'ossements.

Renforts. 1d6 squelettes se forment aux pieds du golem d'os. Ils attaquent immédiatement une créature adjacente et agissent ensuite au tour d'initiative du golem d'os.

Déplacement osseux. Le golem d'os disparaît d'un endroit dans l'ossuaire et se reconstitue dans un autre endroit situé à 12 mètres ou moins dans l'ossuaire. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

H +2 heures. Le contact de Starango le retrouve dans la cave de la maison. Il lui remet le sceptre contre une bourse contenant des diamants et des rubis pour une valeur de 50 000 pièces d'or.

Les PJ, s'ils arrivent à ce moment-là, peuvent interrompre la transaction et tenter de capturer le contact, qui se révèle être une demi-elfe. Starango utilisera cette opportunité pour fuir, ce qui forcera peut-être le groupe à se séparer pour poursuivre deux objectifs. La demi-elfe n'est pas très difficile à capturer (c'est une voleuse qui ignore les détails de la transaction). Elle est prête à parler contre sa vie et sa liberté. Hélas, dès qu'elle commence à évoquer l'échange, le sceptre ou ses commanditaires, elle se prend la tête à deux mains et meurt dans une douleur atroce. Un jet d'Arcanes DD 20 (*avantage* pour un magicien) permet de comprendre que la femme était sous le coup d'un sort de *coercition mystique*. Les PJ peuvent toujours faire parler son cadavre, mais elle les identifiera comme hostiles et ne répondra rien de concluant. L'identité du commanditaire de Starango doit rester entourée de mystères...

Si les PJ font parler Starango rapidement, il peut les mener vers la demi-elfe pour qu'ils récupèrent le

sceptre. Il prétend ne pas savoir à qui elle est censée le remettre. Il sait juste qu'elle doit repartir vers la côte dans la journée. Intelligent, il ne se bat pas jusqu'à la mort et se rend si la situation tourne à son désavantage.

H +3 heures. L'échange a eu lieu et la demi-elfe a quitté la ville à cheval, escortée par des mercenaires. Le sceptre reste à portée des PJ jusqu'au lendemain matin. La voleuse part vers le sud pour rejoindre l'Ikal à la frontière avec le Yelin. Là elle embarque sur une barge en direction du lac de Shelin avec la moitié de ses hommes. L'autre moitié reste sur la route en direction de Yomhalin. Les PJ n'ont une chance de récupérer le sceptre que s'ils pensent à utiliser des montures ou possèdent un moyen de transport magique. Ils ont trois opportunités de récupérer le sceptre : entre Linceul et la rivière, sur le fleuve et dans le port lacustre de Nola. S'ils manquent ces trois opportunités, le sceptre a disparu...

S'ils ont moins de deux heures de retard, les PJ rattrapent la voleuse et ses hommes avant qu'ils n'atteignent le fleuve s'ils réussissent un test de Sagesse (Dressage) DD 15. S'ils gagnent le combat, ils pourront récupérer le sceptre mais aucune →



Domhil Starango

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 17 (armure de cuir clouté)

Points de vie 153 (18d8+72)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	20 (+5)	18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)

Sauvegardes Dex +9, Int +6

Compétences Acrobaties +9, Discrétion +13, Perception +6

Sens Perception passive 16

Dangerosité 10 (5 900 XP)

Capacités

Résistance légendaire (3/jour). Starango peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Assassinat. Pendant son premier tour, Starango obtient un avantage lors des jets d'attaque effectués contre une créature qui n'a pas encore joué son tour. Toutes les attaques réussies par l'assassin contre une créature surprise sont des coups critiques.

Attaque sournoise. Une fois par tour, Starango inflige 17 (5d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé, et que Starango ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

Commandant rusé. Starango bénéficie d'une action bonus à chacun de ses tours de combat. Il peut utiliser cette action bonus pour se précipiter, se désengager, se cacher ou utiliser sa capacité de leader adulé.

Leader adulé. Starango peut utiliser une action bonus pour donner des ordres à ses alliés. Chaque allié de Starango qui peut l'entendre ajoute 1d4 à son prochain jet d'attaque ou de sauvegarde.

Actions

Attaques multiples. Starango effectue trois attaques à l'épée courte.

Arbalète légère. *Attaque d'arme à distance* : +9 pour toucher, portée 24/96 m, une cible.

Touché : 9 (1d8+5) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 16. Elle subit 24 (7d6) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Épée courte en adamantium. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 8 (1d6+5) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 16. Elle subit 24 (7d6) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Réactions

Esquive acrobatique. Starango ajoute 4 à sa CA lorsqu'il est la cible d'une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Si l'attaque échoue, il peut se déplacer jusqu'à 6 mètres sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Actions légendaires

Starango peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Starango récupère l'utilisation des actions légendaires effectuées au début de son tour.

Épée courte. Starango effectue une attaque à l'épée courte.

Déplacement. Starango se déplace jusqu'à 12 mètres. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Esquive. Starango bénéficie d'un bonus de 4 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité pour la prochaine attaque qui le cible ou le prochain sort dont il est victime.



Le sceptre d'Alarien

Le sceptre de Sol Invictus est un artefact à la valeur inestimable aux capacités encore insoupçonnées. Il s'agit d'un bâton métallique doré gravé de symboles mêlant des soleils et des dragons. Les extrémités comportent des éléments stylisés : d'un côté les ailes repliées d'un dragon, de l'autre sa gueule béante. Un test d'Intelligence DD 20 permet de deviner que les orifices créés par ces éléments draconiques permettent peut-être d'y ficher deux objets et que le sceptre n'est qu'une partie d'un artefact plus important. L'artefact est indestructible, plus lourd qu'il ne devrait (même composé d'adamantium massif, il serait plus léger) et légèrement aimanté. Il est imperméable à la magie de divination. *Détection de la magie* ne permet pas de percevoir la moindre aura magique et *Identification* indique qu'il s'agit d'un objet non-magique. Si une question à son sujet est posée grâce à des sorts tels qu'*augure*, *divination*, *communion*, *contacter un autre plan* ou *légende*, le sort prend fin immédiatement et le lanceur subit 17 (5d6) dégâts psychiques. Il est en outre porteur d'une malédiction qui lie le destin toutes les personnes qui s'en approchent à celui de Sol Invictus. En quoi consiste cette malédiction exactement ? Mystère...



information, la *coercition mystique* faisant toujours effet.

Sur la plage où elle a embarqué, faites un test secret d'investigation. Si la moitié du groupe obtient 20 ou plus, ils prennent la direction prise par la demi-elfe. Sinon ils sont persuadés que la voie fluviale est un leurre. S'ils se trompent, ils repèrent et rattrapent les mercenaires en quelques heures. Le temps de comprendre leur erreur, la demi-elfe, et le sceptre, leur aura échappé. Dans le cas contraire, un test de Perception DD 20 permet de repérer une barge plus armée et à l'équipage plus méfiant. Les PJ peuvent simplement la suivre jusqu'à Nola ou tenter d'emprunter une autre barge pour un abordage risqué.

À Nola, la demi-elfe connaît du monde et maîtrise le labyrinthe des rues de la ville. Selon la méthode utilisée par les PJ, un test de groupe d'investigation ou de persuasion DD 20 leur permet de retrouver la demi-elfe escortée de quatre de ses hommes. En cas d'échec, ils devront rentrer à Thahad-Kohök sans le sceptre.

Conclusion

Il y a plusieurs manières de terminer le scénario.

Les PJ capturent Starango et rapportent le sceptre. Ils reviennent à Thahad-Kohök et sont accueillis en héros. Mussien exige d'interroger le voleur et ne laisse aucune opportunité aux PJ d'assister à l'entrevue. Starango sera exfiltré vers un lieu secret et les PJ n'en entendront plus parler avant un bout de temps. Une fois le sceptre remis en place, les morts retournent au repos qu'ils ont mérité.

Les PJ ont tué Starango, mais récupéré le sceptre. Ils savent certainement que le voleur avait un commanditaire, sans savoir qui. Ils se sont peut-être confrontés à une mystérieuse demi-elfe qui n'a pas pu leur donner des informations. Le retour du sceptre est néanmoins perçu comme un acte héroïque et les PJ deviennent des célébrités dans le royaume.

Les PJ ont laissé filer le sceptre. Ils rentrent bredouille et tant Mussien que Frastadh Heln sont déçus. Le Noir-Sceau doit continuer à repousser les morts-vivants qui surgissent de la nécropole. Retrouver le sceptre devient la priorité de tous les services royaux.

Etienne Goos, avec la validation de Phil Rat pour le contexte en Alarian
illustrations : Laurent Miny

Les hommes de Starango.
Vétérans (*Créatures & Oppositions* p. 338).

La mystérieuse demi-elfe. Assassin (*Créatures & Oppositions* p. 329) avec vision dans le noir à 18 m. Elle possède un anneau de stockage de sorts (DD des sauvegardes 15) avec les sorts suivants : *invisibilité*, *voir l'invisible* et *léger comme une plume*.

Les mercenaires.
Capitaines bandits (*Créatures & Oppositions* p.331).





FAMILY BUSINESS

(Une Affaire de Famille)

Ce scénario prend place dans le milieu très fermé du clan Giovanni. Il n'est pas adaptable sans beaucoup de travail à Vampire – La Mascarade V5, où la « Famille » a quasiment disparu. Le Livre du Clan Giovanni et The Hunters Hunted II peuvent s'avérer utiles pour étoffer le background, sans être indispensables. Aucun des joueurs ne doit appartenir au clan.

En quelques mots...

Dasia, la nièce d'un cadre Giovanni, a disparu dans la nature. Dans un souci de discrétion, celui-ci doit recourir aux services de Vampires extérieurs à la Famille pour la retrouver. Mais comme de coutume avec le clan nécromant, les morts risquent bien de s'inviter aux festivités...

Introduction

À Paris, les Vampires sont convoqués par leur Primogène. L'un de ses amis Giovanni a requis son aide. Il n'en sait guère plus, mais ce dernier a insisté pour disposer d'enquêteurs efficaces, sans lien direct avec François Villon ou son clan. De toute évidence, il ne souhaite pas attirer l'attention de la Camarilla et de sa famille sur une affaire délicate. Le Primogène des Vampires ne cache pas qu'il doit une faveur à son vieux camarade, et qu'il saura se montrer redevable en cas de succès. Rendez-vous est donné le lendemain, après la tombée de la nuit – il va sans dire –, au dernier étage d'un immeuble privé de la Défense où Antonio Giovanni, car tel est son nom, les attend.

L'histoire pour le MJ

« Un Vampire qui ne prend pas soin de sa famille ne deviendra jamais un Vampire. »

Dasia, la nièce d'Antonio, est portée disparue. Le Giovanni hérit par-dessus tout la fille de son défunt frère, impitoyablement brûlé vif par une Chasseuse il y a dix ans de cela. En homme responsable, il a fait capturer et torturer à mort celle-ci, avant d'élever la petite comme la chair de sa chair. Dasia vient d'atteindre son

dix-huitième printemps. Antonio l'estime désormais assez forte pour supporter la douleur et, pour l'occasion, il comptait lui donner le Baiser du Mandat. L'Étreinte aurait ainsi fait d'elle un membre de la Famille pour l'éternité. Réfractaire à son clan, et aux Vampires en général, Dasia s'est enfuie sans laisser d'adresse. En outre, récemment, des policiers sont venus interroger le Giovanni au sujet d'accusations d'inceste, selon lui délirantes. Il veut rapidement retrouver sa nièce et lui faire entendre raison.

Introduction des PJ

La tour est déserte en cette heure tardive. Vu de l'extérieur, seuls le rez-de-chaussée et le dernier étage sont encore éclairés. À en croire la réglette sur son pupitre, les Vampires sont accueillis dans le hall par « Carla G. », une secrétaire de type méditerranéen aux cheveux noirs bouclés, tendance « *sobre et sexy* ». Elle les conduit elle-même à l'ascenseur, et accompagne les visiteurs au dix-septième étage.

Face à la porte du bureau d'Antonio, les Vampires sont les témoins d'un étrange événement. De l'autre côté, une conversation assez vive a lieu entre plusieurs protagonistes. Une sorte de dispute, tempérée par une voix masculine. La secrétaire →

Fiche technique

TYPE • Action/Enquête

PJ • Niveau 3-4

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★★

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★★



Antonio dans son bureau, devant le portrait de Dasia

paraît gênée, puis interrompt la discussion en frappant.

Curieusement, le Giovanni est seul dans son bureau. C'est un homme d'âge mur à la corpulence rassurante, avec des cheveux noirs coiffés en arrière, vêtu d'un costume Armani taillé sur mesure. Ses yeux sont cernés, et une boîte de Paracétamol repose sur la table. Son repaire se présente comme un luxueux assortiment de meubles noirs et blancs dernier cri. Plusieurs reproductions de peintures et de statues, période Renaissance, représentent des hommes et des femmes nus. Antonio reçoit ses invités avec la plus grande courtoisie. Il leur propose un verre de Campari, un cigare, leur fait contempler la vue panoramique de sa baie vitrée... Puis il entre dans le vif du sujet en leur racontant tout ce qu'ils ont à savoir sur la disparition de sa nièce Dasia. C'est ici que les Vampires trouvent leur utilité, car les options d'Antonio sont limitées.

Note : Lors de l'entretien, deux événements ont lieu coup sur coup. Un tableau et une statue tombent, sans raison logique. Antonio se lève à une vitesse surnaturelle et les rattrape à temps, comme s'il en avait l'habitude.

- **Le clan Giovanni.** Il ne peut guère compter sur lui. Avouer la fuite de Dasia le couvrirait de honte et affaiblirait sa position dans la Famille.
- **La Camarilla** n'interviendra pas. La présence des Giovanni à Paris est à peine tolérée par François Villon, qui n'a aucune obligation de les soutenir. Quand bien même, la Famille a pour tradition de régler ses affaires « en interne ».
- **Les mortels** ne doivent en aucun cas être mis dans la confiance, surtout via la police ou une agence de détectives privés. François Villon n'a jamais fait de mystères sur cette question : les Giovanni

sont acceptés dans la Camarilla à la condition de garder profil bas.

- **Les goules.** Antonio accorde sa confiance à une poignée d'entre elles, déjà envoyées à la recherche de sa nièce.

Il ne reste donc au Giovanni qu'une solution : faire confiance à des Vampires inconnus sans connections avec lui ou sa famille pour retrouver Dasia. Par chance, celle-ci est assez excentrique. Ses goules l'ont remarquée du côté des Halles, il y a une semaine, en compagnie de jeunes SDF. Il comptait la faire kidnapper mais, dès le lendemain, elle avait déjà levé les voiles. Antonio pose alors une photo de sa nièce sur son bureau. À l'évidence, la jeune femme ressemble peu à une Giovanni, avec ses cheveux roses tondus sur les côtés de son crâne. Enfin, il confie aux Vampires un portable sécurisé. Ils peuvent le contacter quand ils le souhaitent, de jour comme de nuit.

Note : Tout au long de l'entretien, le Vampire à l'Auspex la plus élevée, ou possédant la discipline Nécromancie, ressentira d'autres présences. Un test permet de savoir à quel niveau il les perçoit.

- Deux fantômes écoutent la discussion, tapis dans les coins de la pièce.
- *Il s'agit d'un homme et d'une femme.*
- *L'une des entités était, de son « vivant », un Vampire, et l'autre une mortelle.*

Acte I, Sur les traces de Dasia

Les SDF des Halles

Le soir, des bandes de marginaux traînent leurs guêtres au Forum des Halles. Accompagnés de leurs chiens,

ils ont consommé des bières tout au long de la journée, et ne sont pas forcément réceptifs aux questions des Vampires. Adaptez les réactions en fonction des clans d'appartenance de vos joueurs. Les Brujah seront mieux reçus que les Ventrue, par exemple. Sinon, en les « *bousculant* » un peu, les SDF avouent connaître « *Daisy* » en voyant sa photo. Elle a fréquenté un temps leur communauté, avant de s'envoler Dieu sait où il y a une semaine de cela. Ils peuvent néanmoins fournir quelques pistes plus ou moins pertinentes, en fonction de l'habileté des Vampires à les faire parler (ils peuvent pour cela user d'Intimidation, de Domination, de Présence...).

- **Le SAMU Social.** Il patrouille le soir et la nuit dans le quartier. L'ambulance a déjà recueilli Dasia en la découvrant saoule sur le trottoir (*mène à la Police*).
- **La Police.** Elle a embarqué Dasia pour des vols à l'étalage au *Little Market* du coin, ou pour des bagarres. La jeune femme est restée quelques heures au poste avant d'être relâchée (*mène au foyer, au Producteur et à l'Église*).
- **Le foyer.** Ces derniers temps, depuis que le SAMU (ou la Police) l'a emmenée, c'est ici que Dasia dormait et se nourrissait. De temps en temps, elle revenait voir ses amis pour faire la manche aux Halles (*mène au Producteur et à l'Église*).
- **Le « Producteur ».** Un type malsain, « *habillé classe* », qui aborde les jeunes déseuivrés pour leur proposer de « *faire du cinoche* ». Les SDF possèdent encore sa carte de visite (ils l'utilisent pour tasser l'Herbe), où figure l'adresse de son agence *Velvet Desiria* (*mène à la Police et à Luka*).
- **L'Église des Témoins de l'Apocalypse.** Ses adeptes interpellent les passants pour tenter

de les recruter. Dasia s'est laissée tenter par l'expérience, mais elle en est vite revenue (*mène à Luka*).

Comme vous l'aurez remarqué, chaque lieu visité peut conduire à d'autres scènes. L'objectif consiste à balader un peu les joueurs, et à leur apprendre l'existence de Luka (le petit ami de Dasia), avant de les ramener aux SDF. Ces derniers les conduiront alors au squat où le couple était hébergé.

Le Samu social

Il est possible de se rendre à son antenne locale, ou d'intercepter une ambulance en vadrouille. Dasia a été recueillie un soir, alors qu'elle gisait ivre morte sur le trottoir. Une fois hors de danger, elle s'est livrée aux infirmiers, affirmant qu'elle a fugué de chez son oncle car victime d'abus. Ces derniers ont confié la jeune femme à la Police.

➔ *Mène à la Police.*

La Police

Si elle n'a pas été prise en charge par le SAMU, Dasia s'est faite attraper par le vigile d'un *Little Market* en flagrant délit de vol. Ou bien lors d'une bagarre de rue. Dans tous les cas, d'après le rapport du poste de police local (consultable si les Vampires ont les contacts adéquats), elle a profité de l'occasion pour porter plainte contre son oncle. Dans l'attente de l'enquête, elle a été placée en foyer.

En fonction du pouvoir d'influence des Vampires sur la Police, ils peuvent apprendre l'existence du Producteur, et des adeptes de l'Église qui rôdent autour du foyer. Peut-être ont-ils croisé la route de Dasia.

Si les Vampires ont déjà rencontré le Producteur, ils apprennent que Luka et Dasia ont été entendus en qualité de témoins, suite à l'affaire d'un faux *casting*. Luka est ➔



sans domicile fixe, et Dasia a donné l'adresse du foyer. Rien n'atteste qu'elle y séjourne encore.

➔ *Mène au foyer, au Producteur et à l'Église.*

Le foyer

Il s'agit d'un foyer de quartier pour jeunes sans ressources. Son couvre-feu est fixé à dix-neuf heures. Il abrite une vingtaine de chambres et une salle de jeux, où des garçons et quelques filles âgés de quinze à vingt-cinq ans regardent la télé ou jouent au *baby-foot*. Une forte odeur de haschich règne dans l'atmosphère. Les Vampires peuvent rencontrer un éducateur et une assistante sociale, assez méfiants quant à la raison de leur venue (rappelons que la nuit est tombée et que leur aspect n'est pas forcément rassurant). Il faudra se montrer convaincant pour se renseigner sur Dasia, auprès d'eux ou des jeunes.

Dasia a fugué depuis peu. Les témoins font mention de plusieurs intervenants extérieurs, qui vadrouillent souvent dans le quartier, la rue ou même devant le foyer afin de recruter des âmes en perdition. Notamment les adeptes d'une secte, « *l'Église des Témoins de l'Apocalypse* », et un type étrange qui se prétend producteur. L'éducateur, l'assistante sociale ou les jeunes ont gardé sa carte de visite.

➔ *Mène au Producteur et à l'Église.*

Le Producteur

Ce type louche est connu dans le quartier pour aborder des jeunes gens, à qui il propose de « *faire du cinéma* ». Il s'agit en fait d'un réalisateur de films X amateurs. Sa méthode est bien rodée : il attire ses victimes avec des *castings* bidons. Un Vampire de sexe féminin peut tenter de le piéger. Sinon, les PJ peuvent débarquer en force dans son agence,

le *Velvet Desiria*, où se trouve également son studio amateur. Ils interrompent alors un tournage assez *hot*. En fouillant les lieux, on peut découvrir du matériel audiovisuel pour une diffusion en *live* sur Internet, des préservatifs, des stimulants, plusieurs bouteilles d'alcool et du GHB en flacons.

Après avoir été bousculé, le « *Producteur* » (dénommé « *Filip* ») se souvient de Dasia. Il a bien tenté de lui faire passer un « *entretien* » mais, au moment crucial, son petit ami, qu'elle a nommé « *Luka* », a surgi à la porte puis a tabassé le Producteur. L'intrus, plus âgé que la fille, la trentaine, avait une allure de punk et un fort accent de l'Est. Filip n'a pas hésité à contacter la Police, qui a embarqué tout ce beau monde, lui y compris étant donné la nature de ses activités. Il a été relâché, dans l'attente de sa convocation devant le Procureur, pour s'expliquer sur son petit *business*. Peut-être les officiers de Police en sauront-ils davantage sur Dasia et Luka.

➔ *Mène à la Police et à Luka.*

L'Église des Témoins de l'Apocalypse

Il est facile de trouver ses adeptes, qui arpentent les rues avec un *caddy* rempli d'affiches et de *flyers*. Il faut toutefois se presser pour les rencontrer, car ils remballent peu après la tombée de la nuit. Toute la journée, les recruteurs tentent d'alerter les passants sur l'imminente fin du monde.

Un homme et une femme en costume et tailleur se font une joie de répondre aux Vampires. Ils deviennent plus réticents lorsqu'il est question de Dasia. Elle a fréquenté un temps l'Église, mais elle était peu sensible à son discours. D'après eux, elle souhaitait plus la fin du monde qu'elle ne la redoutait. En fait, elle cherchait

surtout un toit. Un jour, un jeune marginal qu'elle a nommé « Luka » est venu la chercher. Ils affirment également que celui-ci, plus âgé que la fille, la trentaine, avait une allure de punk et un fort accent de l'Est. On ne les a plus revus depuis.

➔ *Mène à Luka.*

Luka

Il serait judicieux de retourner voir les marginaux pour leur parler de ce fameux Luka, le petit ami de Dasia. Celui-ci est un ancien membre de la bande. Ils l'en ont exclu, car ils le trouvaient un peu trop psychorigide sur certains sujets, surtout celui de la drogue. En outre, il leur paraissait parfois paranoïaque et violent. « *Le gars, il faisait des bad trips sans rien prendre, il était flipant tu vois...* » Ses camarades découvrent toutefois que Luka sort avec Dasia, arrivée dans le groupe après son départ. S'ils ignorent où se trouve la jeune femme, ils connaissent en revanche l'adresse du squat de Luka. Il s'agit d'une usine désaffectée des Halles, trop mal fréquentée pour qu'ils y logent eux-mêmes. Sans doute Dasia partage-t-elle sa couche.

➔ *Mène au squat.*

Note : L'énigmatique Luka cache un secret. Il s'agit en effet d'un ancien Chasseur de la mafia géorgienne retiré du circuit (voir encadré PNJ). S'il s'est réfugié dans ce squat malfamé, c'est seulement parce que l'un de ses occupants s'avère utile à son plan.

Acte II, Debout, les Morts !

Le squat des Halles

Ce lieu glauque semble un peu anachronique, comme un résidu des années quatre-vingt où les squats étaient encore nombreux aux Halles.

En apparence, c'est une banale usine abandonnée en briques nues. Sur les murs, des graffitis peints sauvagement amalgament symboles anarchistes, *peace & love* et anti franc-maçonnerie. On peut constater, à travers ses carreaux sales et cassés, qu'elle est actuellement occupée par cinq jeunes gens. Quatre hommes et une femme sont allongés sur des canapés ou des matelas en lambeaux, inertes. Si les Vampires prennent le temps de les observer, ils peuvent constater que leurs chaussures sont couvertes de terre.

L'entrée des Vampires provoque des craquements, dus aux seringues qui jonchent le sol. Elle entraîne également une réaction. L'un des occupants se lève, animé d'une surprenante énergie, pour déclarer : « *Enfin ! Ça fait une heure qu'on vous attend !* » Il s'agit d'un qui-proquo. Le garçon impatient attend la livraison d'un *dealer*. Peu lui importe l'apparence des Vampires, et le fait qu'il ne les connaisse pas. Il se montre très pressant, voire agressif, car l'un de ses amis est en manque. Celui-ci est allongé et se gratte les bras, persuadé que des cafards s'introduisent dans son corps. Son état alarmant peut être utilisé comme moyen de pression pour obtenir des informations.

- **Luka et Dasia n'habitent plus dans le squat.** Ils sont partis depuis peu, mais ils ne savent pas où. Depuis quand ? Disons que les locataires n'ont plus trop la notion du temps...
- **Le couple parlait d'un projet de départ**, qui semblait bien avancé. Ils ont demandé à Iggy, le pseudo-chef de leur petite bande, de l'organiser, en échange des dernières économies de Dasia (volées à son oncle).
- **Seul Iggy peut savoir où elle se trouve.** Peut-être ➔





possède-t-il sur lui ou sur place des indices à ce sujet ? Il n'y a qu'un hic : Iggy est mort d'overdose, il y a une semaine de cela.

- **Redoutant une descente de la Police, ils l'ont enterré** eux-mêmes dans le proche terrain vague d'un chantier.
- Les Vampires peuvent réagir à ces nouvelles de différentes manières.
- **Ils tuent tout le monde.** Attention au « *mauvais trip* », leur sang est toxique (voir « *Poisons et drogues* », *LdB* p. 305).
- **Ils fouillent le squat.** Les affaires d'Iggy sont toujours là, dans un sac poubelle posé à côté de son matelas. On y trouve le parfait attirail du petit casseur : masque à gaz, bandana, gants, marteaux, protections de *paint-ball*, sérum pour les yeux, matraque, bombe aérosol, briquet. Il semblerait que le garçon soit un peu plus « *dynamique* » que ses camarades.
- **Ils appellent Antonio.** Celui-ci insiste pour que les Vampires lui rapportent un effet personnel d'Iggy, auquel il était attaché. Un pendentif ou un bracelet peut suffire, mais il préfère quelque chose issu de son corps. Cheveux, dent, doigt... En réalité, il s'intéresse peu aux indices, et souhaite travailler à l'ancienne. Autrement dit, le Giovanni veut « *faire parler le mort* ». Interrogés, les amis d'Iggy peuvent suggérer de découper un bout du tissu du matelas, qui contient son sang et son urine.

➔ *Mène au corps d'Iggy et à Antonio.*

Le coup de pouce d'Antonio

Que les Vampires l'aient appelé ou non, il serait judicieux de retourner voir Antonio. Cette fois, le hall

d'accueil de l'immeuble est désert. Au dix-septième étage, les Vampires voient Carla sortir de son bureau, visiblement surprise et embarrassée. Elle se recoiffe, réajuste sa jupe, et leur annonce que Monsieur Giovanni les attend. Une nouvelle fois, on peut entendre des voix retentir dans la pièce. Antonio, qui semble passer ses nuits dans son bureau, écoute attentivement les Vampires. Deux options sont ici possibles.

Les Vampires lui ramènent un objet lié à Iggy. Il l'observe attentivement, le sent, et demande depuis combien de temps Iggy est mort (pour mémoire, une semaine). Puis il estime que « *cela devrait convenir*. » Il éteint alors la lumière, sort une bougie et de l'encens d'un tiroir de son bureau, les allume, et demeure immobile une heure durant, les yeux fermés. Il marmonne, parfois s'exclame : « *Taisez-vous, je n'arrive pas à me concentrer !* » alors que personne n'a émis le moindre mot. Finalement, il soupire. « *Je ne le trouve pas. Aucun esprit ne répond à l'appel. Nous allons devoir utiliser une autre méthode.* » Il fait alors apparaître son portable et appelle un certain Marcello. Le ton de la conversation est assez familier, ce qui est peu surprenant de la part d'un Giovanni qui appelle sans doute un membre de sa famille. La discussion semble codée, pour tromper une éventuelle mise sur écoute (« *J'ai besoin de faire remonter un ami qui dort avec les poissons* »). Puis il raccroche avant de déclarer aux Vampires : « *Il me faut sa tête.* »

Le plan d'Antonio était simple : invoquer l'âme d'Iggy pour le faire parler (voir *LdB*, p. 206), car il maîtrise la Voie du Sépulcre. Or il ne parvient pas à contacter son fantôme, dont la mort est sans doute trop récente (ou bien son esprit est parti trop loin, en raison de la quantité de drogues

absorbées). Il connaît en revanche un Vampire de confiance susceptible de l'aider sans ébruiter l'affaire, car il pratique la Voie des Ossements qui permet de réanimer les cadavres. En outre, Marcello Giovanni (voir *Paris by Night, Casus Belli* N°24 p. 18) est un spécialiste de la « *nécromancie judiciaire* ». La Famille fait en effet souvent appel à ses services pour faire témoigner les morts. Il habite en banlieue, à Conflans-Sainte-Honorine, à trente-cinq kilomètres au nord-ouest de la Défense. Les Vampires vont donc devoir déterrer Iggy, et apporter sa tête à Marcello.

Les Vampires ne lui ramènent rien. Antonio insiste pour obtenir un élément lié à Iggy, même insignifiant. Ils doivent donc retourner au squat, mais ils peuvent aussi aller directement l'exhumer. Cette hypothèse ne fait qu'allonger le processus puisque, incapable d'exploiter les résidus, le Giovanni enverra de nouveau les Vampires retrouver le cadavre, cette fois pour récupérer sa tête et l'apporter à Marcello.

➔ *Mène au corps d'Iggy et à Marcello.*

J'ai perdu la tête, depuis que...

Quoi qu'il arrive, les Vampires seront contraints, à un moment ou à un autre, de retrouver la dépouille du regretté Iggy. Il représente en effet la seule piste menant à Dasia. Soignez l'ambiance. C'est la pleine Lune. Le corps a été sommairement enterré dans le terrain vague d'un chantier, entouré de palissades. Les Vampires doivent dénicher un carré de terre fraîchement retourné. Un petit monticule de deux mètres de long devrait attirer leur attention, dans un coin, à l'écart des fondations du bâtiment en construction.

Pour rappel, les Vampires peuvent se retrouver ici pour différentes raisons.

- **Ils sont venus de leur propre chef**, après avoir appris dans le squat que ses « amis » ont enterré Iggy.
- **Antonio leur a demandé de rapporter la tête d'Iggy**, après avoir récupéré ses effets personnels dont il n'a rien pu obtenir.
- Éventuellement, si les Vampires n'ont pas trouvé le squat, ils peuvent assister à un curieux spectacle en marchant dans la rue. Dans le terrain vague d'un chantier, **des jeunes gens creusent un trou**. Il s'agit bien sûr des marginaux, qu'il est possible de filer jusqu'à l'usine.
- Inversement, en partant du squat, **les Vampires peuvent suivre des traces de pas boueuses** menant au terrain vague du chantier voisin, où est enterré Iggy.

Le but initial, rappelons-le, consiste à trouver un indice sur la destination de Dasia en fouillant le corps. Les Vampires peuvent aussi récupérer un effet personnel d'Iggy ou, encore mieux, ramener sa tête à Marcello Giovanni.

Le cadavre n'a pas été enfoui très profondément, il est facilement extractible. Pour cela, les outils ne manquent pas sur le chantier (pelle, pioche... Tractopelle !). Cependant, le décès date d'une semaine, et l'odeur est infecte. La recherche s'avère toutefois fructueuse, car Iggy a gardé sur lui des objets témoignant de son appartenance à un groupe d'extrême gauche, « *branche dure* ».

- **Une carte d'adhérent** à un parti politique de Gauche connu, « *La France Indomptée* ».
- **Un manuel** à l'usage des *Black Blocs* destiné aux manifestations. ➔



- **Un portable** paré d'une coque à l'effigie de Che Guevara.
- Le mobile a pris l'humidité, mais il fonctionne encore. Son répertoire recèle plusieurs contacts. Il est possible de les appeler, mais rappelez-vous qu'il fait nuit.
- **Tcherno.** C'est un activiste anti-mondialisation. Il est aussi l'occupant du squat qui a reçu les Vampires. S'ils ne l'ont pas encore rencontré, c'est peut-être l'occasion de prendre rendez-vous pour visiter les lieux.
- **Yankee.** C'est le surnom de son dealer. Celui-là même que Tcherno attendait, avant de prendre les Vampires pour ses émissaires.
- **Luka.** Son portable est sur messagerie. Il est actuellement en déplacement et, en bon Chasseur paranoïaque, ne veut pas être localisé.
- **Dasia.** Sur messagerie également.
- **Black Knight.** C'est le contact le plus intéressant. Celui-ci est en effet le chef d'un groupe de *Black Blocs* auquel appartenait Iggy. Il a un fort accent allemand, et ne comprend pas très bien pourquoi on l'appelle au cœur de la nuit. Néanmoins, plusieurs mots étrangers reviennent dans la tentative de conversation : « *Black Bloc* », « *demonstration* » (manifestation), « *klimaschutz* » (climat), « *morgen* » (demain). En entendant les prénoms « *Luka* », « *Dasia* » ou son surnom « *Daisy* », il répond : « *Alles ist gut. Sie wären gestern schon abgeflogen.* » (« Tout va bien. Ils sont partis hier. ») Un Vampire parlant couramment l'allemand peut comprendre que *Black Knight* organise une intervention des *Black Blocs* le lendemain, à l'occasion d'une manif. Dans tous les cas, il serait utile de lui donner rendez-vous.

Si le portable n'est pas trouvé, ou s'il est endommagé, il ne reste d'autre choix que de couper la tête d'Iggy. Ensuite, les Vampires devront la transporter discrètement jusqu'à Conflans-Sainte-Honorine, où vit Marcello Giovanni.

Note : Iggy a contacté Black Knight, à la demande de Luka, pour aider le couple à rejoindre Notre-Dame-des-Landes. Des Zadistes de sa connaissance peuvent les héberger, le temps de gagner le port de Saint-Nazaire. De là, ils pourront traverser l'Atlantique vers le Canada.

➔ Mène à Antonio, au *Black Night* et à Marcello.

New Kids on the Bloc

Nous sommes le 20 septembre 2019. Le lendemain aura lieu la manifestation pour le climat, dans laquelle comptent s'incruster les *Black Blocs*. *Black Knight* attend des nouvelles recrues qu'il ne connaît pas encore, afin de les *briefer*. La première prise de contact consiste à expliquer la technique des casseurs : s'infiltrer un par un dans le cortège de tête, avant de vandaliser les boutiques de luxe, les banques, etc.

- **Les Vampires peuvent se faire passer pour des militants** désireux de « *passer à la vitesse supérieure* ». Ils gagneront en crédibilité s'ils ont récupéré la carte d'adhérent à la France Indomptée, ou le manuel sur le corps d'Iggy, et s'ils parlent au *Black Knight* de leur prétendu lien avec lui.
- **Ils peuvent aussi interroger Black Knight** sur Luka et Dasia. Celui-ci les « *vendra* » sans scrupule, en échange d'argent ou d'un service (une participation à la manif du lendemain ?). Luka est parti la veille rejoindre le camp des Zadistes de Notre-Dame-des-Landes. Il a embarqué dans un

train, qui doit être maintenant arrivé à destination (le trajet dure douze heures). *Black Knight* a prévenu les Zadistes, naturellement farouches, de son arrivée, afin que ceux-ci acceptent de les héberger un moment. Il se rendra ensuite au port de Saint-Nazaire, puis contactera Dasia quand les préparatifs du départ seront organisés.

➔ *Mène aux Zadistes.*

Voyage au bout de la nuit (1)

Le trajet vers la demeure de Marcello Giovanni, à Conflans-sainte-honorine, ne dure qu'une heure. Il peut cependant être ponctué de plusieurs événements.

- **La BAC intercepte les Vampires** à mi-parcours, à Sartrouville. La voiture roule trop vite, l'apparence de leurs occupants paraît trop décalée... La tête est-elle visible, ou cachée dans le coffre ? Jouez la scène de façon extrêmement tendue. Pour l'inspiration, il existe de nombreux films comportant ce type de scène.
- **Un Malkavien commence à entendre parler la tête.** Iggy se demande ce qu'il fait là. Le MJ peut improviser une conversation avec lui, mais pour l'heure il est trop déstabilisé pour fournir des informations utiles. D'ailleurs, il s'agit probablement d'une hallucination. Allez savoir, avec les Malkavien...

➔ *Mène à Marcello.*

Un dîner presque pas frais

Marcello a été prévenu par Antonio de la venue des Vampires. Il vit dans une grande maison familiale, à la campagne, et ne fait rien pour se cacher. Malgré la nuit tombée, on peut le voir, derrière la grille en fonte

noire de la résidence, dresser une table dans son jardin. Vêtu d'un débardeur et d'un short, il n'a pas vraiment l'allure chic d'un Giovanni. En les apercevant, Marcello fait signe aux Vampires d'entrer.

Il n'est pas seul. Les membres de sa famille proche, des hommes et femmes de tous âges, sont présents dans la résidence. Des enfants vont et viennent sur le gazon pour mettre le couvert. Marcello s'installe en bout de table, et invite les Vampires à dîner avec eux, avec un accent italien très marqué. Le Giovanni leur avoue que son intervention est officieuse, et qu'elle doit rester confidentielle. Il a toujours apprécié Alberto, et faisait sauter sur ses genoux la petite Dasia quand elle était enfant. Il demande alors à voir la tête. Non sans humour, il reproche à Iggy sa mine de déterré. Puis il s'excuse de ne pouvoir le convier au repas en raison de son absence d'estomac, et tout le monde s'esclaffe.

Le dîner commence, et personne ne semble dérangé par l'épouvantable odeur. Les desserts consommés, Marcello congédie sa famille. Il préfère être au calme avant de recourir au « *Ballet de l'Apprenti* » (voir *LdB*, p. 200), pour ordonner à la tête d'Iggy de répondre à ses questions.

N'hésitez pas à faire tourner les joueurs en bourrique. Iggy accepte volontiers la conversation, pressé de mettre fin à ce cauchemar pour retrouver la tranquillité de la mort. Néanmoins, sans cordes vocales, accordons-lui que ➔

Marcello, son short, ses claquettes et son ami



l'affaire n'est pas aisée. Malgré ses efforts, il ne parvient qu'à bredouiller « *Notre...* », « *Dame...* », « *Zad...* », « *Port* », « *Naz...* ». Le but consiste à faire comprendre que le couple est parti pour le camp de Zadistes de Notre-Dame-des-Landes, avant de rejoindre Saint-Nazaire. Si la tâche s'avère trop rude, Iggy peut communiquer le numéro de portable du *Black Knight*, qu'il a mémorisé.

Au bout du compte, Marcello conserve la tête, afin de permettre à Iggy de reposer en paix. Au besoin, il peut aider les Vampires à organiser leur prochain voyage (plan, carburant, etc.).

➔ *Mène au Black Knight et aux Zadistes.*

Raдио Nosferatu

Si un membre du groupe appartient au clan, ou que ce dernier lui doit un service, les Nosferatu restent toujours un bon moyen de sortir d'une impasse. Ces derniers connaissent bien entendu l'histoire de Dasia. Pour tout dire, elle les fait beaucoup rigoler, car Antonio est persuadé de préserver un secret de polichinelle. En réalité, la société caïnite a d'autres chats à fouetter que de s'intéresser à la fuite d'une gamine. Qu'elle parle donc d'histoires de Vampires comme bon lui semble, qui la croira ? Professionnalisme oblige, les Nosferatu ont tout de même récolté des informations, à distiller en fonction du degré d'avancement de l'enquête.

- Dasia s'est enfuie avec un marginal de dix ans son cadet doté d'un accent de l'Est, Luka.
- Ils ont traîné un temps avec des SDF aux Halles.
- Elle a porté plainte contre son oncle Antonio pour abus.
- Elle a été hébergée un temps dans un foyer.

- Elle a été approchée par une secte et un réalisateur de films X.
- Le chef des SDF, Iggy, a contacté l'un de ses amis *Black Bloc* pour organiser la fuite du couple vers Notre-Dame-des-Landes.
- Iggy est mort d'overdose, ses amis l'ont enterré dans un terrain vague.
- Le couple est parti vers Notre-Dame-des-Landes, dans un camp de Zadistes.

En revanche, les Nosferatu ignorent totalement la nature de Chasseur de Luka. Sinon, l'affaire aurait pris une toute autre ampleur, et ils l'auraient dénoncé à François Villon. Les Chasseurs font en effet peser une menace sur toute la Camarilla.

Voyage au bout de la nuit (2)

À ce stade, les Vampires ont appris que Luka et Dasia sont partis à Notre-Dame-des-Landes grâce à *Black Knight*, à Iggy, ou aux Nosferatu. La commune se situe à côté de Nantes, à quatre-cent kilomètres au sud-ouest de Paris. Il existe plusieurs moyens de la rejoindre, mais souvenez-vous que les longs trajets impliquent toujours une prise de risque pour les Vampires, qui peuvent se faire piéger par le lever du jour.

- **L'avion** (trajet : 1 h). Depuis l'un des aéroports de la région parisienne, il suffit d'une heure pour rejoindre Nantes. Antonio dispose d'un jet privé, si les Vampires ont la présence d'esprit de lui demander.
- **La voiture** (trajet : 4 h). Autre option envisageable. Plus long que l'avion, mais plus gérable en cas de pépin (haltes possibles dans les relais routiers). Veillez toutefois à corser un peu le voyage, afin de ne pas le limiter à une ellipse.
 - ◊ Les Vampires tombent en panne d'essence au cœur de la campagne.

- ◇ Ils prennent en stop une charmante auto-stoppeuse en short (certes, nous sommes en septembre, mais il s'agit-là d'une petite « liberté »). Celle-ci s'avère être une Chasseuse qui les traque depuis un moment.
- ◇ En traversant le Maine-et-Loire, une meute locale du Sabbat (« les Dangers d'Angers ») les identifie comme Vampires et les poursuit en voiture. Armés de battes de base-ball (voir *LdB* p. 286) et de tronçonneuses (DG = For. + 8), les joyeux drilles jouent à l'auto-tamponneuse avec eux.
- ◇ Le fantôme de Jessica apparaît au milieu de la route, telle la Dame Blanche, afin de provoquer un accident et ralentir les Vampires.
- **Le train et le tram** (trajet : 12 h). C'est le moyen de locomotion le plus risqué, même en partant au crépuscule. La durée du trajet égale en effet celle d'une nuit complète. Il ne présente aucun avantage, si ce n'est de faciliter l'enquête, car les Zadistes peuvent indiquer les gares de départ et d'arrivée de Luka (de toute façon assez faciles à trouver).

Acte III, Dasia chez les Zadistes

La « Zone à Défendre » de Notre-Dame-des-Landes s'étend sur une bande de dix kilomètres de large sur cinq de long, peuplée de cent-cinquante à deux-cent Zadistes. Elle est accessible *via* trois petites départementales au goudron défoncé. Les voies sont surveillées par des guetteurs, et des embuscades (clous, jets de pierres...) sont à envisager en cas d'intrusions jugées hostiles (gendarmerie, CRS, médias...). Les Zadistes

logent dans des fermes, des caravanes, des cabanes ou des tentes. Ils vivent en autarcie et produisent des légumes, des produits laitiers, du miel...

Bien que la nuit soit tombée, dès l'abandon du véhicule par les Vampires, l'alerte est immédiatement donnée *via* d'étranges cris d'oiseaux répétés en écho. On ne leur oppose toutefois aucune agressivité. Paradoxalement, cette absence de réaction s'avère oppressante, car les visiteurs impromptus se retrouvent plongés dans un silence de mort, contraints de s'engouffrer de nuit dans une forêt sombre. D'après les indications fournies, ou obtenues par de simples recherches, le camp se trouve en effet au cœur de la végétation.

En progressant dans les bois, après avoir atteint une clairière située à une centaine de mètres, les Vampires sont subitement confrontés à un étrange personnage. Une sorte d'extra-terrestre humanoïde, vêtu d'une combinaison phosphorescente. Celui-ci leur fait signe de déguerpir. À cet instant, ils sont attaqués par une nuée d'abeilles (Dégât = 1 par piqure). L'*alien* est en fait Maya, une apicultrice qui a perdu le contrôle de sa ruche. L'assaut de ses abeilles folles contraint les imprudents visiteurs à repartir, ou au contraire à courir vers le camp *manu militari*.

Pour la suite, l'accueil réservé aux Vampires dépend beaucoup de leur apparence, et de leur comportement. Curieusement, dans un autre style, il peut évoquer le dîner de Marcello. Le soir même (s'il n'est pas trop tard), ou le lendemain, ils sont en effet conviés à un repas collectif. C'est l'occasion de rencontrer une vingtaine de Zadistes atablés autour de plats bio produits localement. On leur demande ce qu'ils viennent faire ici, et ils ont tout →





► intérêt à jouer la carte des « *rebelles en lutte contre le système* ». Toute question sur Luka et Dasia ne faisant que renforcer les soupçons, il faut « *la jouer fine* ». Laissez vos joueurs faire preuve d'imagination et de subtilité pour arriver à leurs fins, en exploitant les informations en leur possession (« *Sommes-nous les derniers arrivés ?* », « *J'ai cru voir une fille avec des cheveux roses* », « *J'ai entendu un type avec un accent de l'Est* », etc.). Sinon, c'est le moment ou jamais d'utiliser leurs talents vampiriques. En suivant cette méthode, au fil de la soirée, les langues finiront par se délier (éventuellement aidées par la consommation de « *produits naturels* »).

- **Le Chamane** pourra peut-être les renseigner. Celui-ci « *communique avec les esprits de la Nature* », et « *voit l'avenir* ». En revanche, il dort le jour, et ils ne pourront le rencontrer qu'à la nuit tombée.
- **Luka et Dasia sont hébergés** parmi eux pour quelques temps. Ils rejoindront ensuite le port de Saint-Nazaire, et quitteront la France.
- **Luka est déjà parti.** Il est en route vers Saint-Nazaire, en repérage. Il ne reviendra pas.
- **Dasia vit encore avec eux.** On lui a prêté un combi Volkswagen orange. Elle se sentait fatiguée, et ne participe pas au dîner. Au prochain appel de Luka, elle le rejoindra.

Le Chamane

Surnommé Robinson, Manitou ou, plus fréquemment, le Chamane, le guérisseur de la communauté est un personnage atypique. Il arbore une longue chevelure et une barbe qui lui confèrent un aspect christique. Sa peau est couverte de tatouages

ésotériques de protection et d'élévation spirituelle, qu'un initié peut identifier (serpents entrelacés, totems, runes...). Le soir et la nuit, le Chamane déambule dans le camp torse nu. Le jour, il dort dans sa cabane perchée dans un arbre. Au pied du tronc, on trouve un poulailler, qui lui sert aussi bien de garde-manger (pour ses œufs, car il est végétarien) que de système d'alarme. L'une des poules est morte. Un examen rapide permet de constater qu'elle a été vidée de son sang. Malgré les apparences, son triste sort n'est toutefois pas lié à un obscur rituel vaudou.

Les Vampires ne devraient pas tarder à comprendre qu'ils ont affaire à l'un des leurs, et plus précisément à un Gangrel antitribu. Celui-ci ne veut pas entendre parler de Giovanni ou de son propre clan, et ce même si l'un des Vampires est un Gangrel. *A priori*, il n'a aucune raison ou envie de leur venir en aide. Il faudra donc se montrer convaincant.

S'il accepte de collaborer, le Chamane décide de demander conseil aux esprits de la Nature. Les Vampires sont conviés à un rituel chamanique, soumis à des conditions très strictes. Ils doivent se présenter le lendemain à sa cabane, dès la tombée de la nuit, après une journée de jeûne (sanguin, dans la mesure où les Vampires n'ont pas besoin de manger). La méthode employée est celle de la tradition amazonienne, basée sur l'ingestion d'un psychotrope (l'Ayahuasca) accompagnée de chants traditionnels (pour les effets, voir « *Poisons et drogues* », *LdB* p. 305). Au cours de la transe, les Vampires peuvent apprendre plusieurs informations capitales (pour les descriptions, voir documentaire *D'autres Mondes* de Jan Kounen).

- Ils voient les **fantômes d'Alber-to et Jessica**, présents avec eux.

- Ils entraperçoivent **l'avenir de Luka et Dasia**. Plus exactement, trois versions différentes de leur destin.

- ◊ Dans le premier, le couple a rejoint le nouveau continent. Luka a formé Dasia au dur métier de Chasseur, et les Bonny & Clyde du Monde des Ténèbres donnent du fil à retordre au Sabbat de Montréal.

- ◊ Dans le second, les Giovanni ont retrouvé leur trace. Dasia reçoit le Baiser du Mandat de la part d'Antonio, lors d'une cérémonie rituelle. Elle est agitée de terribles spasmes (l'Étreinte des Giovanni est plus éprouvante que celle des autres clans). En arrière-plan, Luka agonise dans les pires souffrances, pour l'exemple.

- ◊ Dans le troisième, la Mafia géorgienne a mis le grappin sur le couple. Là encore, Luka est sévèrement châtié. Jessica, quant à elle, a été vendue par les Géorgiens et intégrée à un réseau de prostitution américain. Visiblement droguée, le regard vide, elle tapine dans les rues de L.A.

- Si le MJ veut s'amuser, **le Chaman a mal dosé l'Ayahuasca**, qui plus est impropre à la consommation car il se l'est procuré sur le *dark web*. Là où des mortels subiraient une dangereuse accélération cardiaque, les Vampires entrent en frénésie.

Dasia

S'ils n'ont pas été rencardés par les Zadistes, un combi Volkswagen orange devrait attirer l'attention des Vampires. Il est d'autant plus repérable que des petites culottes à l'effigie de Daisy (la copine de Donald) sont étendues sur un fil tendu entre

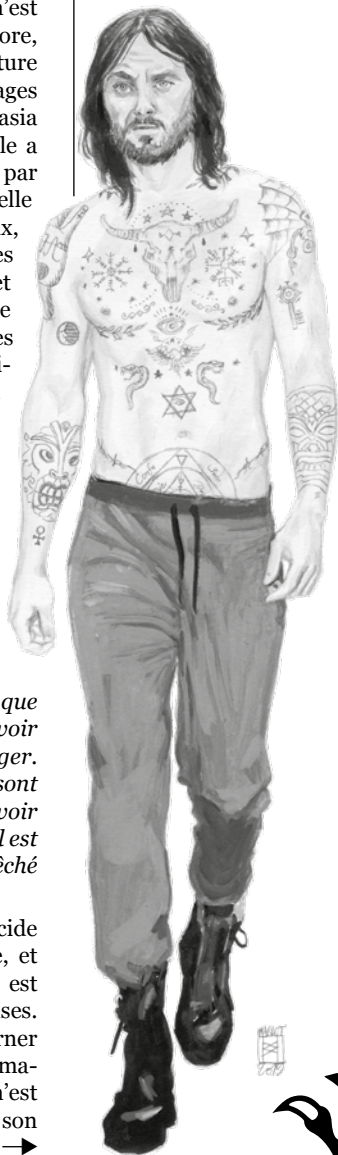
le camion et un arbre. De façon fort intrigante, celui-ci vacille sur ses amortisseurs. Des cris émanent du véhicule. Si les Vampires entrent à l'intérieur, ils découvrent Dasia, nue avec un homme, occupée à se livrer à des ébats fougueux.

Contrairement à ce que pourraient croire les Vampires, cet homme n'est pas Luka. S'ils l'ignorent encore, celui-ci est absent, parti en voiture avec un Zadiste faire des repérages au port de Saint-Nazaire. Dasia comprend immédiatement qu'elle a affaire à des Vampires envoyés par son oncle. Sans une hésitation, elle pique une crise et s'en prend à eux, n'hésitant pas à les frapper et à les griffer. Elle est toujours nue, et c'est l'occasion de remarquer que son corps est couvert de tatouages « *type manga* ». Mieux vaut éviter de répliquer, ce d'autant plus qu'elle finit par s'arrêter net d'elle-même de façon fort curieuse, comme si on l'avait giflée.

Note : Depuis leur passage chez Antonio, les Vampires sont suivis par les fantômes d'Alberto et Jessica, qui espèrent retrouver Luka et Dasia. Alberto espère ainsi se venger du Chasseur qui l'a tué, et savoir ce que devient sa fille. Jessica veut revoir son ancien collègue, et le protéger. Autant dire que leurs objectifs sont opposés. Néanmoins, leur pouvoir d'influence sur le monde matériel est très réduit (ce qui n'a pas empêché Alberto de corriger Dasia).

Coup de théâtre : Alberto décide d'apparaître à sa fille stupéfaite, et néanmoins émue aux larmes. Il est temps pour elle d'arrêter ses bêtises. Son père lui demande de retourner gentiment au bercail. Jessica se manifeste à son tour. La Chasseuse n'est pas d'accord avec lui. Si elle suit son conseil, Antonio fera d'elle une →

Appelez-le "le Chamane"





Vampire, et Dasia sera pour toujours damnée. Une dispute, visiblement récurrente, éclate entre les fantômes. Les Vampires prendront-ils parti ?

L'heure du choix

Après avoir fait le tour du camp, trouvé ce qu'ils cherchent et déterminé leur objectif, plusieurs options sont possibles pour les Vampires.

• Ils capturent Dasia de force.

Cela n'a rien d'évident, car elle n'en a aucune envie. La petite peste se débat, hurle, et réveille tout le camp. Ils doivent neutraliser Dasia et fuir la zone, alors que les Zadistes prennent parti pour elle. Les fantômes d'Alberto et Jessica peuvent s'en mêler. Si les

Vampires parviennent à prendre la tangente, les

Zadistes les pourchassent en voiture dans la campagne nocturne. Cela demande une certaine capacité d'improvisation du MJ, qui doit décrire la course-poursuite jusqu'à Paris (voir règles sur les poursuites, *LdB* p. 267) et l'accueil d'Antonio.

• Ils s'emparent de Dasia en douce.

Il s'agit de la kidnapper dans son sommeil, de l'endormir et

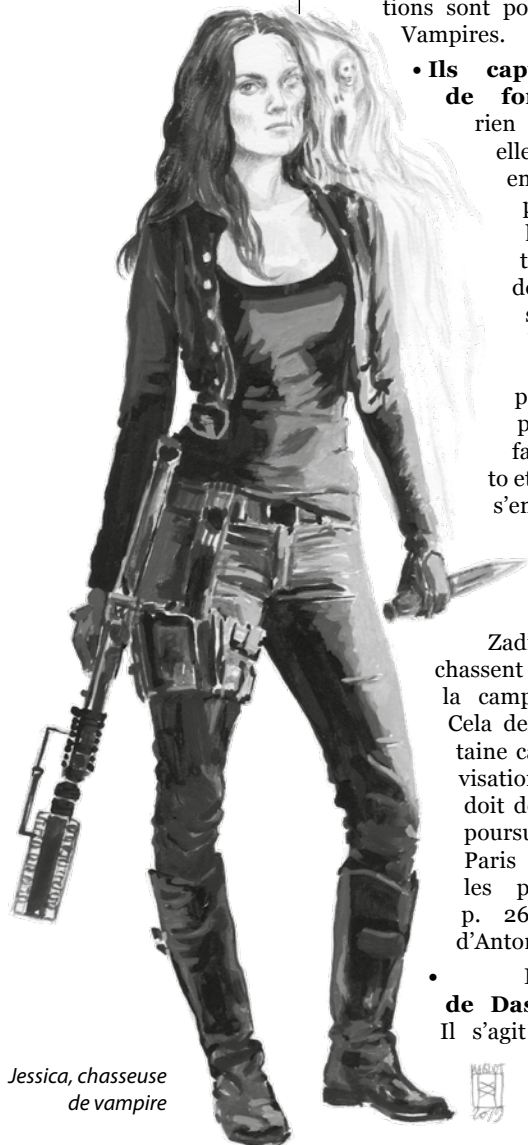
de la faire sortir du camp sans éveiller les soupçons. Un jeu d'enfant pour des Vampires mais attention, les chiens de garde et les poules du Chaman veillent (sans parler des abeilles de Maya).

- **Ils aident Dasia à fuir.** Elle appelle Luka, qui est arrivé au port de Saint-Nazaire. Tout est OK pour lui. Il attend son amie sur place, et d'ici-là séjourne dans une couchette du bateau qui les emmèneront en Amérique. Dasia peut le rejoindre dès qu'elle est prête.

Je m'en irai dormir dans le paradis blanc...

Saint-Nazaire se trouve à seulement quarante-trois kilomètres, au sud-ouest de Notre-Dame-des-Landes. En découvrant la ville « *by night* », les Vampires ressentent une curieuse impression. Le sentiment d'être parvenus au bout du monde, dans un endroit hors de l'espace et hors du temps. Cette ville, détruite par les bombardements pendant la guerre et entièrement reconstruite, semble plongée dans l'éther. Son Grand Port Maritime donne accès à l'Océan Atlantique, *via* ses nombreux bateaux chargés de fret où l'on peut embarquer clandestinement. Un cargo en partance vers Montréal y fait escale une fois par semaine, il s'agit de ne pas le rater. Plusieurs événements peuvent toutefois nuire au départ de Luka et Dasia.

- **La Mafia géorgienne.** Le capitaine du navire est en relation avec elle, et sa branche française recherche le « *déserteur* » Luka depuis dix ans. Grâce à sa délation, un guet-apens lui a été tendu. Les Vampires peuvent s'en douter, car des vans équipés de



Jessica, chasseuse de vampire



vitres teintées incongrus en ces lieux font des aller-retours sur les quais, sans raison logique. En outre, ils peuvent apercevoir le capitaine du navire, qui fume une cigarette de façon très nerveuse sur l'embarcadère.

- **Les Giovanni.** Pour équilibrer les choses, s'ils ont un soupçon, les Vampires peuvent appeler Antonio. La vie de sa nièce est en jeu. Il ne fait plus cas de sa réputation, et contacte les Giovanni de Nantes. Dès lors, l'alerte rouge est lancée. Nous sommes très loin de Paris et de François Villon, et le clan n'hésite pas à déclencher l'Apocalypse sur le port. Un commando équipé d'armes *hi-tech* ne fera pas dans la dentelle pour ramener Dasia saine et sauve.
- **Alberto et Jessica.** Les deux fantômes continuent à suivre de près les événements. Alberto veut protéger sa fille Dasia, et Jessica son ancien amant Luka. Hélas, leur champ d'action sur le monde tangible est très limité. Ils peuvent cependant aider les Vampires en les avertissant, par un moyen ou un autre, de la menace qui plane sur eux.

Conclusion

Le départ de Luka et Dasia vers d'autres horizons devrait être l'occasion de retrouvailles avec les fantômes d'Alberto et Jessica. Ces derniers leur apparaissent une nouvelle fois, auréolés d'une lueur spectrale inédite, comme si leur conflit était apaisé. Alberto confie à Dasia qu'il est sans doute temps pour elle de voler de ses propres ailes, loin de la Famille. Jessica conseille à Luka de faire sa vie avec Dasia, et de l'oublier. Quoi qu'il en soit, ils ne seront jamais très loin d'eux pour les protéger.

Les PNJ

Antonio Giovanni



Caïd Giovanni

Antonio a été étreint en 1905 par Aristide Melcamp, le patriarche français du clan (cf. *Paris by Night*, *Casus Belli* N°24, p. 18). Il fait partie des rares Giovanni tolérés par François Villon dans la capitale, en raison de sa personnalité discrète et diplomate. Il se dit en outre que le Prince profiterait parfois de son soutien discret. Antonio est en effet un homme puissant, qui dispose d'un large réseau et de fonds quasi inépuisables.

Après la mort de son frère Alberto, il le contacta à l'aide de la discipline Convocation d'une Âme pour connaître les circonstances du drame. C'est ainsi qu'il apprit l'existence de Jessica, la Chasseuse à l'origine de sa disparition, vite châtiée pour son crime.

Physique : Force 3, Dextérité 2, Vigueur 3

Social : Charisme 3, Manipulation 4, Apparence 3

Mental : Perception 2, Intelligence 2, Astuce 2

Talents : Expérience de la rue 1, Expression 1, Subterfuge 3

Compétences : Armes à feu 1, Artisanats 2, Conduite 1, Étiquette 2, Furtivité 1, Représentation 1, Sécurité 1, Survie 1

Connaissances : Droit 2, Érudition 2, Finances 1, Informatique 1, Investigation 1, Linguistique 2, Médecine 1, Occultisme 1, Politique 1, Sciences 1 →



Disciplines : Domination 2, Nécromancie 2

Historiques : Renommée 1, Génération 2, Troupeau 4, Influence 2, Ressource 5, Servants 3, Statut 1

Vertus : Conscience/Conviction 2, Maîtrise de Soi/Instinct 3, Courage 5

Dasia Giovanni, dite « Daisy »



Mortelle, fille d'Alberto et nièce d'Antonio

Dasia n'a pas hérité du tempérament sobre et discret de son oncle, et le clan la considère comme le petit mouton noir de la famille. Antonio l'élève comme sa propre fille depuis ses huit ans, suite au décès de son père. Farouchement indépendante, Dasia refuse de suivre les études de droit qu'Antonio lui destine. À l'âge de dix-huit ans, elle fugue en compagnie de Luka, un homme de dix ans son aîné rencontré en traînant dans la rue avec des marginaux. Encore mortelle, elle ne veut plus entendre parler d'histoires de Vampires.

Physique : Force 1, Dextérité 3, Vigueur 2

Social : Charisme 2, Manipulation 4, Apparence 2

Mental : Perception 4, Intelligence 4, Astuce 2

Talents : Athlétisme 1, Empathie 3, Esquive 1, Expérience de la rue 3, Expression 2, Subterfuge 3

Compétences : Animaux 1, Armes à feu 1, Artisanats 1, Étiquette 2, Furtivité 2, Représentation 1, Survie 1

Connaissances : Érudition 2, Informatique 2, Linguistique 1

Alberto Giovanni

Père de Dasia (décédé), frère d'Antonio

Alberto n'était pas un Vampire d'influence, ou particulièrement puissant. En réalité, sa réputation dans la Famille était celle d'un idiot inoffensif. Néanmoins, et peut-être pour cela, il était très apprécié de tous. Sans doute est-ce également la raison pour laquelle il fut aisément piégé par un duo de Chasseurs.

Une fois son âme invoquée par Antonio, et son bourreau exécuté, Alberto insista pour que son frère appelle l'esprit de la Chasseuse qui l'avait dupé, pour s'expliquer avec elle. Au grand dam du Giovanni, les deux adversaires refusent désormais de quitter notre plan d'existence. Pire : ils passent leur temps à se disputer comme un vieux couple, en prenant à parti le Giovanni. Les spectres se liguent même parfois contre lui, Jessica lui faisant payer son martyr, et Alberto lui reprochant la mauvaise éducation de sa fille. Hélas, la maîtrise de la Nécromancie par Antonio n'est pas suffisante pour les contraindre à le laisser en paix.

Luka et Jessica



Chasseurs de Vampire (vivant et décédée)

Jessica était une Chasseuse au service d'un réseau mafieux géorgien concurrent des Giovanni. Elle travaillait en binôme avec Luka, chargé d'exécuter les proies qu'elle attirait à lui. C'est ainsi qu'ils ont pu piéger

Alberto, que Jessica a séduit avant de le menotter à un lit d'hôtel, afin que Luka l'asperge d'essence. Jessica fut débusquée par Antonio, mais Luka lui échappa, et même sous la torture elle ne le dénonça pas. Toujours consciente sous la forme d'un spectre, elle harcèle désormais chaque jour Antonio pour lui faire payer son calvaire.

Dix ans ont passé. Luka est aujourd'hui âgé d'une trentaine d'années. Il a quitté la Mafia et, se sachant recherché par les Giovanni, vit *undercover* en marginal parmi les SDF. Néanmoins, il ne s'est pas éloigné d'Antonio et Dasia Giovanni, car il n'a jamais renoncé à sa quête obsessionnelle. Luka veut en effet brûler vif Antonio, qui fit tuer la femme dont il était amoureux. Pour cela, il a mis au point un stratagème redoutable. La famille Giovanni étant trop puissante pour être attaquée frontalement, et son code d'honneur lui interdisant de s'en prendre à des enfants, il a patiemment attendu que la petite Dasia grandisse. Profitant de sa période de rébellion, il l'a séduite et incitée à fuguer pour soumettre son oncle à un chantage : sa vie en échange de la sienne. Contre toute attente, il se prit d'affection pour la jeune femme, et plutôt que de la prendre en otage décida de l'extraire au Monde des Ténèbres.

Son plan est simple : rejoindre la côte ouest pour fuir vers l'Amérique, où la Camarilla n'a pas d'influence. Il craint toutefois que les aéroports soient sous la surveillance des Vampires, et préfère recourir à d'autres moyens de transport que l'avion. En outre, il n'ignore pas l'isolement des Giovanni au sein de la Camarilla, et compte bien exploiter cette faiblesse. Pour ces raisons, il a multiplié les contacts au sein des milieux marginaux, fréquentés par certains clans (Brujah, Nosferatu...)

mais ignorés par les Giovanni. Les SDF des Halles tout d'abord, puis les *Black Blocs* qui les mèneront aux Zadistes de Notre-Dame-des-Landes. De là, il rejoindra le port de Saint-Nazaire, et disparaîtra pour toujours en compagnie de Dasia.

Hommes de main géorgiens

Mortels

Physique : Force 2, Dextérité 2,

Vigueur 2

Mental : Astuce 2

Équipement : revolvers lourds (voir LdB p. 287), poignards (voir LdB p. 286).

Hommes de main Giovanni

Vampires

Physique : Force 4, Dextérité 2,

Vigueur 4

Social : Charisme 3, Manipulation 2,

Apparence 1

Mental : Perception 2, Intelligence 2,

Astuce 4

Talents : Athlétisme 2, Bagarre 4,

Esquive 2, Expérience de la rue 2,

Intimidation 2, Vigilance 2

Compétences : Armes à feu 2,

Conduite 3, Mêlée 3, Sécurité 1, Survie 1

Connaissances : Droit 2, Finances 1,

Médecine 1, Politique 1

Disciplines : Domination 1,

Puissance 3

Historiques : Alliés 2, Contacts 2,

Génération 3, Ressource 2

Vertus : Conscience/Conviction 3,

Maîtrise de Soi/Instinct 2, Courage 5

Équipement : combinaisons en kevlar, lunettes de nuit infrarouge, pistolets-mitrailleurs légers (voir LdB p. 287), couteaux commando (voir LdB p. 286), grenades.

Florent Martin

Illustrations : Mathilde Marlot





LE PONT DES SUPPLICES

Ce scénario conviendra à des joueurs capables de faire preuve d'esprit tactique et à un Gardien des arcanes à l'aise avec le wargame. C'est un scénar Cthulhu un peu spécial, dans le sens où il se déroule en France, au XVe siècle.

En quelques mots...

Chaque nuit surgissent de la tranquille rivière qui encercle notre petite ville médiévale des dizaines et des dizaines de morts-vivants. Les investigateurs devront organiser la défense de la ville en gérant la garnison tout en enquêtant sur les raisons de ces invasions. Le temps presse car il en arrive davantage chaque nuit... Que peuvent bien vouloir ces créatures d'outre-tombe ?

Introduction

L'histoire pour le MJ, contexte « historique »

C'est en 1479, dans la petite ville libre de Strasbourg, qu'un curieux concours de circonstances est en passe de faire basculer le cours de l'histoire. Sacharissa était une jeune femme douce et adorable passant son temps à élever des chèvres et des lapins avec tendresse. Son élevage fut victime d'une malheureuse divergence génétique qui rendit peu à peu tous les animaux de son élevage albinos. La peau blanche et les yeux rouges des animaux qu'elle amenait au marché lui attirèrent des regards lourds de suspicion. Il ne fallut pas attendre longtemps pour que la Très Sainte Inquisition cherche à faire la lumière sur cette jeune femme que l'on disait bien solitaire en la soumettant à la Question. Les gardes la cherchèrent sur la place du marché et l'emmenèrent auprès de l'inquisiteur après avoir massacré les bêtes qu'elle tentait de vendre. La simple vue des instruments de torture lui fit avouer tout ce qu'ils voulaient savoir, dont un pacte avec le malin qui n'avait bien sûr jamais eu lieu. Dans son infinie sagesse, la Très Sainte Inquisition préféra continuer à la torturer pendant une semaine

pour s'assurer qu'elle ne mentait pas, avant de laisser le pouvoir civil, en la personne de l'ammeestre, prononcer la sentence qui accompagne toute accusation de sorcellerie fondée sur les indiscutables preuves de la Très Sainte Inquisition. Lors de ces tortures, une rage insondable naquit en Sacharissa et, depuis ce moment, elle n'a cessé de maudire les personnes qui lui avaient infligé ces supplices. Son tourment aurait enfin dû finir au moment où le bourreau et son aide ont exécuté la sentence de mort qui, dans la ville libre de Strasbourg, se fait alors par noyade dans l'eau ensanglantée du pont des supplices, en aval des abattoirs.

C'était sans compter sur le pouvoir opérant du sang dans les malédictions. Avant de mourir et de rejoindre les milliers de condamnés à mort pourrissant dans la vase, Sacharissa lança une ultime malédiction sur ceux qui l'avaient condamnée à mort : l'ammeestre Conrad Ryff, le prêtre Grand Inquisiteur Godebert Silebius, ainsi que le bourreau et son aide. Elle lança ses malédictions dans l'eau rouge du sang des abattoirs, où l'Innomé avait l'habitude de venir se désaltérer. Celui-ci s'amusa à donner corps à sa malédiction via les innombrables condamnés à mort qui périrent ici-même. Depuis ce moment, ils reviennent de la mort pour accomplir la malédiction de la sorcière, et la paix ne reviendra →

Fiche technique

TYPE • Mi-investigation occulte mi-stratégie tactique
PJ • Membres de la garde
MJ • Expérimenté
Joueurs • Expérimentés

ACTION ★★ ★
AMBIANCE ★★ ☆
INTERACTION ★★ ☆
INVESTIGATION ★ ☆ ☆



Le bourreau exécute la sentence

Ambiance

Nos gardes vont évoluer dans une cité médiévale florissante au sein de laquelle des événements surnaturels à nul autre pareils se produisent. Il n'en faut pas plus pour faire germer et éclore les attitudes extrêmes tapies dans les consciences, et offrir un spectacle à la hauteur de la malédiction frappant cette petite ville libre : crucifixion aussi volontaire que massive devant la cathédrale, hommes et femmes s'emmurant vivants dans leur maison, etc. À ceci s'ajoutent les bruits métalliques des armes et l'odeur pugnace du sang qui ne quittent plus cette ville transformée nuit après nuit en champ de bataille. Une enquête sur fond de sorcellerie dans les eaux troubles de l'Inquisition formera le contrepoint décisif à cette agitation frénétique.

à nouveau sur la ville que lorsque toutes les personnes ayant été visées par la malédiction de Sacharissa seront décédées.

Chaque nuit depuis cet incident, et de manière exponentielle, aux environs du pont des supplices des squelettes sortent de l'eau et marchent d'un pas décidé et implacable vers la demeure de l'ammestre et ses complices pour venger Sacharissa Windels. Cinq squelettes la première nuit, une dizaine la deuxième, une centaine la troisième, puis un millier la quatrième. Si rien n'est fait, il n'est pas vraisemblable que la ville survive à la cinquième nuit, qui verra déferler de toute part près de deux milles squelettes sur une ville désertée par ses habitants.

Introduction des personnages

Chaque investigateur occupe un poste au sein de la garde de la ville de Strasbourg. Lors d'un tour de garde nocturne sur les remparts de la ville, les cris qui déchirent la nuit sonnent le début de l'aventure pour nos investigateurs. Défendre la ville est leur devoir sacré, celui pour lequel ils ont prêté serment. C'est sur eux que reposent le salut et la paix des habitants de la ville, et ils ne peuvent ignorer ni leur devoir, ni les cris de ceux qui sont en danger.

Introduction du Gardien des arcanes

L'intention ludique de ce scénario est de permettre à nos investigateurs de diriger une importante force armée (jusqu'à 4 000 hommes) pour tenter de repousser une invasion. Ils devront aussi gérer les tensions générées par cette invasion à l'intérieur même de la cité sans oublier de mener une enquête décisive sur leur

origine. Ce scénario propose ainsi une expérience ludique proche de celle du *wargame* à laquelle l'investigation occulte sur l'origine de ce déferlement de violence apportera un contrepoint décisif.

Soyons clair d'emblée : l'armée que les investigateurs contrôlent n'a qu'une faible chance (exposée dans l'encadré *Repousser le mythe ?* p. 119) contre les invasions d'outre-tombe. Si nos gardes ont suffisamment d'hommes pour repousser les invasions les premières nuits, les cimetières entiers des alentours se videront par la suite pour arriver aux fins de l'Innomé. Le nombre de morts dans la région dépasse de très loin le nombre des vivants et chaque soldat tombé viendra à son tour grossir les rangs de l'invasion la nuit d'après. Selon une logique toute perverse, et bien qu'ayant une armée à disposition, la seule manière véritablement efficace d'apaiser la rage d'outre-tombe sera de l'accomplir à sa place. Même si l'armée est *in fine* presque inutile contre le mythe, n'empêchez pas les gardes de faire joujou avec...

Les PNJ

Sacharissa Windels



On ne naît pas sorcière, on le devient ! Rien ne prédestinait cette douce et tendre jeune femme qui consacrait son temps à élever des chèvres et des lapins loin des hommes à devenir une sorcière. C'est bien malgré elle qu'elle se retrouva dans les mains de l'inquisition puis condamnée à mort pour sorcellerie (voir *Contexte historique* p. 108).

Si son cadavre repose dans le fond trouble de la petite rivière encerclant la ville lorsque les investigateurs prennent l'affaire en main, son esprit est encore loin d'avoir trouvé le repos.

Conrad Ryff



Ammeestre (équivalent de maire) en 1479. Trois mots le définissent : petit, gras et agile (de corps comme d'esprit). Homme de pouvoir au caractère bien trempé, il a déjà été élu à cette fonction (à laquelle on ne peut pas rester deux années d'affilée selon la loi en vigueur dans la cité libre) deux fois en une quinzaine d'années. C'est son troisième mandat et il a pour lui la confiance des divers conseils avec lesquels il administre la ville libre. Il doit composer avec le pouvoir religieux en place qu'il écoute et qu'il ne veut pas froisser. Il accepte les jugements de la Très Sainte Inquisition sans les remettre en cause.

L'inquisiteur Godebert Silebius



Le front saillant et dégarni, son corps entier se met en tension lorsqu'il cherche à établir la vérité sur l'œuvre du Malin. D'une intégrité au-delà de tout soupçon, cet homme maigre habitué à traquer les souillures du Malin sur l'œuvre divine a pour particularité de questionner

en écoutant de l'orgue. Il partage sa vie entre la lecture des très Saintes Écritures et l'étude de l'orgue lorsqu'il ne doit pas soumettre une personne à la Question.

L'Innomé

Nul ne sait de qui ou plutôt de quoi il s'agit. Certains hommes portant des capuches l'appellent le Diable ou le Malin, d'autres portants d'autres capuches se réfèrent à lui comme Celui qu'on ne doit pas nommer. Nul ne saura non plus ce qui Lui fit exaucer les malédictions de Sacharissa Windels. Un obscur chroniqueur suppose qu'il passait dans l'espace entre les espaces s'abreuver du sang s'écoulant abondamment des abat-toirs au moment même où la jeune femme s'étouffait dans l'eau de sang mêlée. Il semble bien qu'il préfère finalement s'abreuver de ses tourments tout en prêtant l'oreille à ce qu'elle disait. Les trouvant de fort bon goût, et comme bercé par ses malédictions contre les hommes, Il ne tarda pas à les réaliser pour s'assurer de son âme.

Les serviteurs de l'Innomé



Les hommes ont facilement tendance à voir dans ces squelettes sortis des eaux des êtres animés d'une pure bestialité, dépourvus de raison et uniquement voués à détruire tout ce qui passe devant eux sans le moindre discernement. Leur aspect terrifiant et inhumain peut aisément expliquer cette image, mais ce serait gravement se méprendre sur leur véritable nature. D'une part, ils ne tuent ni ne font de mal aux personnes qui ne cherchent pas →

Enjeux et récompenses

La préservation de la cité est l'enjeu immédiat. Il faudra pour ce faire repousser les horribles créatures d'outre-tombe qui l'assaillent sans relâche. Comprendre la raison de leur assaut et éventuellement réaliser la malédiction de Sacharissa à la place de l'Innomé ne vaudra pas à nos investigateurs une vaine gloire – à moins qu'ils ne préfèrent rendre publics et partager avec la cité les meurtres que la réalisation de la malédiction implique. Gageons qu'ils ne manqueraient alors pas d'aller rejoindre Sacharissa dans l'eau sanguinolente du pont des supplices. Nos investigateurs trouveront donc *in fine* sinon la gloire, du moins la satisfaction d'avoir un temps apaisé les forces d'outre-tombe en ramenant la paix dans la cité médiévale.



Le pont des supplices

Le lieu de toutes les exécutions et des châtements rendus dans cette ville était le bien nommé pont des supplices situé précisément au niveau du parc à bestiaux agrémenté d'un abattoir. Des constructions en bois permettaient l'équarrissage des animaux directement au-dessus de l'Il, cours d'eau paisible dans lequel étaient donc rejetés le sang et les restes des animaux. Les magistrats de l'époque avaient d'ailleurs coutume de baigner les commerçants malhonnête dans cette eau ensanglantée avant de les relâcher. Sacharissa bénéficia de la nouvelle manière de faire qui consiste à enfermer le ou la coupable dans un grand panier tressé plongé dans l'eau jusqu'à ce que mort s'ensuive.

à les arrêter, et peuvent parfaitement passer à côté d'une personne sans vouloir lui faire de mal (ce qui contredit l'idée qu'ils manquent de discernement), et d'autre part, ils cherchent uniquement à tuer ceux que l'Innomé a condamnés à disparaître pour pouvoir retourner à la tranquillité glauque de la non-vie.

Le détail des événements

Première journée

Aujourd'hui la justice doit être rendue. La garde est rassemblée sur le pont des supplices et ses alentours pour contenir tout débordement. L'ammestre lit le jugement élaboré à l'issue du procès devant Sacharissa, bien mal au point après une interminable semaine passée à subir des tortures. Elle a confessé de fait son alliance avec le malin avant même toute torture mais, surpris par un tel aveu, ses bourreaux jugèrent préférable de s'assurer qu'elle n'était pas possédée et s'employèrent à extirper le malin de son corps à l'aide de divers supplices basés alternativement sur le feu et l'eau bénite, afin de voir si elle tiendrait toujours le même discours une fois le malin extirpé de son corps. De fait, son discours ne changea point et sa haine envers ses bourreaux enfla avec ses souffrances qui ne furent pas légères. L'ammestre, après s'être éclairci la gorge devant la foule impatiente, lit le jugement suivant :

« Moi, Conrad Ryff, ammistre de l'honorable ville libre de Strasbourg, proclame après un examen de ton âme par le très pieux prêtre Jean Silebius que tu t'es adonné à des actes impies de sorcellerie. Ta mauvaise conduite et les actes que tu as malheureusement commis et que tu reconnais nous obligent à te faire passer de vie à trépas par la noyade

dans les eaux du pont des supplices. Il est donc indispensable que tu pries et demande le secours de notre Dieu tout puissant et miséricordieux, notre Père qui est aux cieux, afin qu'Il te pardonne tes péchés, ta mauvaise conduite, tes excès et ton alliance avec le malin. Je suis chargé de procéder au bon déroulement de l'exécution du très saint jugement rendu par la Très Sainte Inquisition. Puisse le Dieu tout puissant, éternel et bon, te pardonner tes péchés. »

Après lecture du jugement, le bourreau revêtu d'un masque en cuir installe Sacharissa dans la grande cage en osier puis donne l'ordre à son aide d'actionner la poulie qui fera inexorablement descendre Sacharissa dans les eaux rouges sang de l'Il, sur fond de cris des animaux que l'on égorge à côté. La scène se reproduit à l'identique avec deux autres femmes accusées de sorcellerie : Anna Gebhardt et Véronique Kirin.

Qui sont-elles ? Anna Gebhardt a été retrouvé nue dans la crypte de la Cathédrale par un moine. Des signes de profanation et des inscriptions incompréhensibles sur le sol ont achevé de convaincre l'inquisition qu'il s'agissait d'une sorcière. Le cas de Véronique Kirin est plus tristement classique pour l'époque : elle a offert une tarte empoisonnée à sa voisine qu'elle jalousait. Prise de remords, elle a essayé de l'empêcher de la manger. C'était cependant trop tard : sa voisine ainsi que sa famille étaient déjà pris de convulsions, l'écume aux lèvres. Une enquête de voisinage permit à la garde d'aboutir rapidement à la conclusion qu'un pacte avec le diable lui avait permis d'obtenir le poison dont elle avait usé dans sa tarte. Là aussi, il s'agissait pour l'inquisition d'une sorcière. Quant à Sacharissa, son histoire est racontée dans *L'histoire passée* p. 108. →

Le squelette, créature animée

Les os séchés sont plutôt cassants et cèdent au moindre coup brutal, mais aucune zone d'un squelette n'est plus vulnérable qu'une autre. Pour simuler cela, ignorez les réussites spéciales, les coups critiques et ainsi de suite. Tout coup porté à un squelette à une chance de le détruire égale ou inférieur au nombre de points de dégâts infligés x5, sur 1D100. Par exemple, si une hache atteint un squelette et lui inflige 8 points de dégâts, il y aurait 40 % de chances pour que le squelette soit entièrement détruit. À moins que le squelette soit entièrement détruit, il n'est pas affecté. Ensuite, appliquez un dé malus pour l'atteindre avec une arme d'estoc, puisqu'une grande partie de la cible n'est que de l'air. Les squelettes animés utilisent généralement des armes plutôt que de frapper directement, peut-être parce qu'ils se brisent facilement. Équipez-les comme vous le voudrez, généralement de petits gourdins ou d'épées, avec un pourcentage de compétence de DEX x 3.



Extrait du *Keeper Rulebook*

(7^{ème} édition)

FOR	50
CON	N/A
TAI	65
DEX	50
INT	50
POU	05

Points de vie moy. : N/A

(appliquez les règles spéciales)

Impact moy. : Aucun

Carrure moy. : 0

Mouvement : 7

Combat

Attaque par round : 1

Armes : N'importe quelle arme de corps-à-corps (généralement une petite épée ou un gourdin)

Combat : 45 % (1d3 dégâts)

Esquive : 30 %

Armures : Aucune

Compétences :

Inquiétant claquement des os 45 %

Se relever de manière imprévue 60 %

Perte de santé mentale :

0/1 D6 (perte provoquée par la simple vision du squelette)





La Pfalz, centre politique et demeure de l'ammestre

La Pfalz, magnifique bâtiment construit en 1321 et flanqué de quatre tourelles, constitue à l'époque le centre administratif de la ville. Véritable siège du gouvernement permettant l'exercice du pouvoir, il combine les divers services permettant l'administration de la ville à un centre judiciaire dans lequel les affaires importantes sont examinées par le Conseil que préside l'ammestre. Détail rare pour l'époque : elle est reliée à la chancellerie par une galerie à ciel ouvert. Elle est située place Saint-Martin (à l'actuel emplacement de la place Gutenberg).

► Première nuit

C'est par une tiède nuit d'été sans nuages qu'un premier cri déchire la nuit et alerte aussitôt nos gardes (les investigateurs) qui font leur ronde pour permettre aux braves gens de dormir en paix. À quelques ruelles de là, quelques créatures indéfinissables sont en train de s'acharner sur un membre de la garde qui effectuait sa tournée, et qui il y a longtemps avait participé à l'arrestation des futurs condamnés. Des habitants sont aux fenêtres et si certains apostrophent notre patrouille d'une voix tremblante, d'autres ont le visage figé dans une expression d'horreur.

Armés d'hallebardes, notre groupe de gardes de la cité peut aller affronter les quatre squelettes qui s'acharnent sur leur compagnon.

Une autre patrouille fait sa ronde de l'autre côté de la ville. Nos gardes ne savent pas où elle se trouve, et aller les chercher risque de prendre du temps. Il n'y a aucun moyen efficace de les prévenir (sonner la cloche de la cathédrale n'est pas un moyen efficace).

Si les gardes ne font rien (ce qui n'est pas vraisemblable), ces squelettes se dirigeront vers la maison de l'ammestre Conrad Ryff (la *Pfalz*, voir marge ci-contre), et périront sous les coups des gardes qui veillent sur lui et sa maison.

Qui sont-ils ? D'où viennent-ils et surtout pourquoi viennent-ils terroriser les habitants ?

Indice à trouver

Un jet de torche permet de découvrir des traces humides et quelques algues dans le sillage des créatures d'outre-tombe. Leurs traces mènent vers l'Ill (cours d'eau encerclant Strasbourg et en partie à l'intérieur des fortifications qui deviennent par là-même inutiles pour défendre

la ville contre cette menace-ci !), et plus précisément vers le pont des supplices. Ces traces sont très singulières puisqu'un examen attentif d'une de celles qui se sont figées dans la boue argileuse permet de remarquer qu'elles ne correspondent pas à des traces de pas mais plutôt à quelque chose comme un pied décharné. Aucune trace d'algue ou de pas humide ne se trouve de l'autre côté du cours d'eau. C'est en soi un indice indiquant que ces êtres n'ont pas traversé le cours d'eau mais en proviennent.

Deuxième journée

Les gardes devraient vraisemblablement passer une partie de la journée à récupérer de l'agitation de la nuit dans leur domicile plus ou moins douillet. Ne pas le faire entraînerait une grande fatigue qui se traduirait mécaniquement par un dé malus lors de l'accomplissement d'une action. Le chef de la garde les fait malgré cela quérir dès qu'il apprend la nouvelle pour obtenir des informations de première main.

Pendant ce temps :

- Un moine qui a assisté à la scène nocturne se balade toute la journée dans la ville en se flagellant. Peu avant la tombée de la nuit, il rassemble les os sortis du pont des supplices sur le parvis de la Cathédrale et les asperge d'eau bénite en récitant des prières.
- L'ammestre invoque ces circonstances extraordinaires pour renforcer sa garde personnelle. Il y aura désormais une dizaine de gardes armés en permanence près de lui pour le défendre.

Deuxième nuit

Lors de cette deuxième nuit, une trentaine de squelettes sortent du

pont des supplices pour essayer d'atteindre le cœur de la ville. Comme lors de la nuit précédente, il est vraisemblable qu'ils se rendront le plus directement possible des eaux sanglantes du pont des supplices vers la demeure de l'ammestre qui habite au milieu de la petite ville (la *Pfalz* voir marge page précédente). Le chef de la garde ne sait pas à quoi s'attendre pendant la nuit et espère que plus aucune créature ne viendra troubler la ville. Dans le doute, il envoie cependant nos gardes patrouiller le long des remparts (où ils ne croiseront aucune créature). Suite au grabuge et aux cris de la veille, nos compagnons de la garde pourront observer des bougies aux fenêtres éclairant les visages effrayés de strasbourgeois se signant régulièrement. Le capitaine de la garde veille lui-même sur les rues. Il va d'ailleurs se retrouver avec son fidèle compagnon face à une dizaine de créatures de l'au-delà. Son courage le portera à les attaquer. Ils arriveront à détruire six d'entre elles mais succomberont aux attaques des dernières. Les habitants forment une espèce de système d'alarme en relayant de fenêtre en fenêtre l'information sur le lieu de la lutte. Le temps que nos gardes de la cité (envoyés patrouiller le long des remparts) arrivent sur les lieux, il sera malheureusement trop tard pour sauver le capitaine de la garde, mais les quatre monstruosités d'outre-tombe restantes ne devraient pas poser de problème surhumain à nos gardes.

Événement particulier :

Un squelette marche en étant emprisonné dans un grand panier d'osier mouillé d'où pendent par endroits de petits bouts d'algues. Il avance en se traînant avec ses bras qu'il arrive à sortir du panier. Il ne présentera pas de difficulté particulière pour être mis hors d'état de nuire mais pourra

constituer un indice intéressant si besoin était : ce panier est facilement identifiable comme celui qui est utilisé pour noyer les condamnés à mort. Il provient donc des environs du pont des supplices dont les eaux sont pleines de milliers de condamnés à mort. →



Conrad Ryff

10ye





Armée, garde et corporation

Il n'y avait pas dans la ville libre de Strasbourg d'armée ou de garnison à proprement parler au moyen-âge. La garde restreinte de la ville au service de l'ammestre n'est constituée que d'une cinquantaine d'hommes en armes. C'étaient les bourgeois membres des corporations qui devaient, du fait du serment prêté à la ville, assurer sa défense en cas de guerre. Ils étaient d'ailleurs tenus de posséder chez eux un équipement militaire. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle, en 1444, la ville a organisé le premier recensement des différentes corporations. On dénombra alors 4 606 bourgeois membres de corporations (forgerons, tailleurs, jardiniers, etc.) prêts à défendre la ville et ses presque 2 5000 habitants en cas de besoin !

Troisième journée

Évènement 1 : Une messe extraordinaire est tenue à la Cathédrale de Strasbourg (en construction à cette époque) pour prier Dieu et lui demander de pardonner aux pauvres pêcheurs. Après la messe, les habitants et la garde sont rassemblés place de la cathédrale. L'ammestre de la ville, Conrad Ryff, prend la parole et nomme capitaine de la garde un des gardes joués par le joueur qui s'est le plus illustré lors des nuits précédentes. Il a désormais autorité sur la cinquantaine de gardes qui forment la garde de la ville. Il peut aussi mobiliser si besoin les milliers de bourgeois membres de corporation qui ont juré de défendre la ville en temps de guerre.

Évènement 2 : Un petit groupe d'hommes et de femmes très pieux a décidé de se sacrifier pour la communauté. À moins que le nouveau capitaine de la garde n'intervienne, ils vont ériger des croix devant la cathédrale et se laisser sacrifier par des compagnons (qui se sacrifieront eux-mêmes de la même manière le lendemain) pour racheter les péchés de la communauté. Si la garde intervient et fait cesser ces pratiques qui divisent la population, elle se mettra à dos le clergé. Dans ce cas, environ la moitié des 4 600 bourgeois pouvant potentiellement faire partie de la garde fera des difficultés voire refusera de se mettre au service de la garde, préférant alors rejoindre la veillée perpétuelle (voir évènement 3).

Évènement 3 : Des centaines de villageois s'assistent dans la Cathédrale et organisent une prière perpétuelle. Le principe est simple : des prêtres et des villageois prient en continu pour racheter leur faute. Ils prient aussi la nuit mais se barricadent alors dans la cathédrale. Il est impossible, avec des moyens conventionnels, d'ouvrir

les imposantes portes de l'extérieur lorsqu'elles sont bloquées de l'intérieur par une épaisse poutre en bois.

Évènement 4 : Un groupe d'habitants cherche le nouveau capitaine de la garde pour lui annoncer un fait stupéfiant. S'il accepte de les recevoir, ils lui diront ceci : *« Nous voulions voir si les rumeurs sur les êtres de l'Enfer étaient vrais, alors nous avons veillé toute la nuit en regardant par la fenêtre. Il y avait bien quelques gardes sur la place que nous observions et, lorsque les créatures de l'Enfer sont arrivées, quelques-uns sont allés les combattre. Paix à leur âme. Un d'entre eux était comme pétrifié de terreur et ne bougeait pas. Nous avons eu très peur pour lui et nous pensions qu'il allait se faire tuer. Mais, aussi incroyable que vrai, les créatures de l'Enfer sont passées à côté de lui sans le tuer. »*

Il est possible de retrouver ce garde, mais il n'a toujours pas recouvré ses esprits : il est depuis dans un état de stupeur dont il est impossible de le tirer.

Troisième nuit

Les choses sérieuses commencent puisque ce ne sera plus quelques dizaines de squelettes qui sortiront des eaux troubles de l'île, mais une centaine. Pour les repousser, nos compagnons de la garde devront organiser la défense stratégique de la ville en positionnant des troupes où bon leur semble.

Lors de cette troisième nuit, les forces dont dispose la garde devraient être numériquement largement supérieures. Sur la cinquantaine de membres de la garde, environ 40 participeront à la bataille, troupes auxquelles s'ajouteront spontanément une centaine de bourgeois (ou davantage si le capitaine a pensé à exiger d'eux de défendre la ville) prêts à défendre la ville et leurs intérêts. La

Règles minimales de gestion des batailles à l'échelle de l'armée

Voici des règles simplifiées pour rendre les batailles aussi fluides que possibles. Utilisez une version agrandie du plan de la ville et laissez vos gardes positionner les 140 hommes sous leur commandement (utilisez sept dés 20 représentant chacun une vingtaine de soldats). Gérez les groupes de combattants comme des unités. Chacune est représentée par un dé indiquant son nombre d'unité : un dé 10 pour un groupe de 10 squelettes, un dé 20 pour un groupe de 20 gardes, etc. Je vous conseille d'utiliser des dés d'une même couleur pour les squelettes et d'une autre couleur pour les gardes. On considère que les squelettes et les gardes sont équivalents en force, bien que ces derniers peuvent prendre peur et se retrouver tétanisés face à des apparitions d'outre-tombe. Ils doivent donc faire un jet de Santé mentale lorsqu'ils se trouvent face à ces abominations. Un échec leur fait immédiatement perdre un niveau de dé qui représente la perte en unités des soldats trop choqués pour se battre.

Lors d'une confrontation, chaque groupe lance son dé. Le meilleur résultat l'emporte et diminue la taille du dé de l'adversaire : un dé 10 devient un dé 8 s'il subit des dégâts, etc. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'on ne puisse plus transformer le dé en un dé plus petit, ce qui signifie que le groupe a disparu.

Que faire avec un groupe de 30 individus ? Utilisez un dé 20 et un dé 10 (ou trouvez un dé 30) en commençant par réduire ce dernier bien que les résultats ne sont pas exactement les mêmes qu'avec un dé 30. Idem avec des groupes de 40, 50 et plus d'individus.

Si le groupe de garde utilise des armes inadaptées (comme des arcs) il fait son jet avec un dé malus (il lance deux dés et garde le résultat le plus désavantageux). Dans le cas contraire, il fait son jet avec un dé bonus.

victoire ne devrait, pour cette nuit du moins, pas poser trop de problème.

Quatrième journée

Événement 1 : De nouveaux hommes se crucifient devant la cathédrale à côté des agonisants de la veille. En tout, on dénombre maintenant pas moins d'une quinzaine de crucifiés sur la place. De nombreuses personnes les assistent en chantant des liturgies et en brûlant de l'encens pour les accompagner dans leur mission divine.

Événement 2 : Les maisons pleureuses. Les patrouilles qui circulent dans la cité rapportent plusieurs cas d'hommes et de femmes solitaires qui s'emmurent dans leur maison en condamnant intégralement les fenêtres et en ne laissant qu'une minuscule ouverture dans la porte d'entrée. Des voisins leur passent régulièrement de l'eau et de la nourriture par cette petite fente rectangulaire d'où s'échappent des gémissements. Il s'agit d'une forme de mortification par l'isolement connue sous le nom de maison pleureuse et que l'on

peut apparenter au retrait monacal. L'une d'entre elles, située en face du pont des supplices, laisse s'échapper (réussite normale à un jet d'écouter) des paroles inquiétantes qu'un homme prostré sur lui-même répète en boucle : « *il boit nos souffrances, il s'abreuve depuis des siècles dans notre ville, il boit nos souffrances, etc.* ». Si les gardes pénètrent à l'intérieur de la pièce unique, ils découvriront des taches faites avec du sang (il en est lui-même recouvert) ne représentant rien de discernable. Ayant sombré dans la folie (peut-être du fait d'une ancienne visite et d'une sensibilité particulière à l'Innomé), il ne sortira jamais de sa torpeur.

Événement 3 : Les rapports des gardes mentionnent que les créatures d'outre-tombe se dirigeaient toutes vers le même endroit. Selon le chemin parcouru par les créatures, il peut s'agir sinon de la demeure de l'ammestre (ou du grand inquisiteur si l'ammestre est déjà passé à trépas), du moins d'un chemin qui y mène (dans le cas où les créatures ne sont pas arrivées à la *Pfalz*). →





L'exode

Plusieurs milliers d'habitants forment dès les premières lueurs de l'aube une interminable procession de carriages chargés d'objets de valeur et de réserves de nourriture. La longue file quitte la ville pour entamer un exode vers d'autres villes fortifiées des alentours. Le sentiment que la garde est impuissante à les protéger prévaut parmi eux. De nombreux soldats désertent eux aussi. Pour couronner le tout, il y a 33 % de (mal) chance qu'une patrouille postée soit arrivée à la conclusion que la ville est maudite, qu'il n'y a rien que de simples mortels puissent faire contre cela et qu'elle ait déserté – ce que le capitaine de la garde ne découvrira qu'après-coup... Lancez 1d3 pour chaque patrouille : la patrouille disparaît sur un résultat de 3. L'ammestre est désespéré devant un tel spectacle et convoque le capitaine de la garde pour discuter avec lui de la décision à prendre.

► **Événement 4 :** Un groupe d'homme veut brûler vive une femme sous prétexte qu'elle serait une sorcière responsable de tout ceci. Ils en veulent pour preuve qu'elle a dit à un marchand refusant de lui vendre à crédit qu'il s'en repentirait cette nuit. Et, de fait, il est mort pendant la nuit...

Le nombre de forces armées pouvant participer à la bataille de la nuit à venir dépendra de la capacité des joueurs :

- Éviter de froisser les corporations attachées aux pratiques religieuses même extrêmes (en interdisant les crucifixions, par exemple).
- Mobiliser les bourgeois membres des corporations et leur faire prendre les armes (nécessite d'utiliser des crieurs les rappelant à leur devoir ainsi que des gardes s'occupant de les mobiliser).
- Limiter l'exode, mais c'est un point particulièrement délicat à gérer : que se passe-t-il si la garde ferme les portes de la ville et interdit à la population qui le désire de quitter la ville maudite ? Ne refusera-t-elle pas alors de défendre la ville ou bien, pire, ne prendra-t-elle pas alors les armes pour ouvrir de force les portes de la ville ?
- Envoyer des diplomates dans les villes voisines pour demander de l'aide (compter 8 heures à cheval pour y aller, autant pour que la ville prépare des troupes et une journée de trajet pour les faire parvenir jusqu'ici).

Quatrième nuit

Ce ne sera plus une centaine mais un bon millier de créatures qui sortiront des eaux troubles du pont des supplices. La nuit suivante verra encore ce nombre doubler si rien n'est fait pour lever la malédiction. Les réserves de suppliciés du pont des supplices ne pouvant y satisfaire, ce seront les

cimetières voisins qui serviront de vider pour l'Innomé. La garnison – ou du moins ce qu'il en reste – ne pourra vraisemblablement pas faire face à un tel afflux de créatures terrifiantes dans une ville déjà ravagée de l'intérieur par les conséquences des superstitions de ses habitants. Si les investigateurs n'arrivent pas à résoudre le problème par la racine et qu'ils se concentrent sur le versant armé, ils devront impérativement faire jouer les relations diplomatiques de la ville pour faire venir d'urgence les garnisons des villes voisines et espérer avoir une chance de s'en sortir.

L'enquête

L'autre versant de ce scénario consiste en une enquête sur l'origine de la malédiction qui frappe la cité. Il faut cependant prendre en compte le fait que les gardes ont besoin de... dormir. Combattre la nuit et passer sa journée à enquêter fatiguerait naturellement n'importe qui, fût-il un garde d'élite ! Il faudra donc soit composer avec la fatigue (qui imposera un dé malus lors de chaque action tant que le garde ne se sera pas correctement reposé), soit ruser et déléguer ce qui peut l'être pour pouvoir trouver un temps de repos et espérer découvrir l'origine de la malédiction qui frappe la ville.

Voici la liste des différents indices que les joueurs peuvent découvrir pour comprendre la raison d'être de ces invasions :

- L'indice le plus important est le plus évident : le seul événement notable qui précède ces invasions de créatures d'outre-tombe est la mort tragique de trois femmes accusées de sorcellerie.
- Interroger les personnes qui côtoyaient Sacharissa au marché permet de découvrir qu'ils sont très surpris d'apprendre qu'il s'agissait

Repousser le mythe ?

L'Innomé s'amuse certes à accomplir la malédiction impromptue de Sacharissa, mais est-il vraiment prêt à y passer des semaines ? Même Lui a des limites et risque simplement de se lasser et de perdre tout intérêt pour cette histoire au bout d'une petite semaine. Si les investigateurs arrivent à repousser l'ennemi jusqu'à la cinquième nuit, ils auront la surprise de constater qu'aucune tentative d'invasion ne se produit lors de la nuit suivante. Les invasions s'arrêteront aussi brusquement qu'elles ont commencé, laissant notre petite ville dans un état de tension irrésolu proche du non-dénouement du film *Das weiße Band* de Michael Haneke (2009). Les forces vives de la ville sont vraisemblablement insuffisantes pour repousser ces assauts continus cinq nuits d'affilé. Un moyen ingénieux d'y parvenir serait de faire jouer les relations diplomatiques que la ville de Strasbourg entretient avec d'autres villes : Zurich en premier lieu, qui se fait fort de pouvoir envoyer des hommes en une seule journée. Plus proche de nous, Sélestat ou Colmar seront aussi d'un grand secours. Chacune de ces villes pouvant mobiliser en une journée plusieurs centaines d'hommes armés, gageons que cela sera suffisant pour repousser durablement les créatures engendrées par les supplices.

d'une sorcière. Les personnes interrogées la décriront au contraire comme une jeune femme douce et tendre que rien ni personne n'aurait pu suspecter d'être une sorcière.

- Une inspection de l'élevage de Sacharissa permet de conclure qu'exceptée la couleur blanche des animaux, tout est normal (pour autant que découvrir une bonne cinquantaine d'animaux morts le soit !). Une fouille de la petite cabane en bois qui jouxte son élevage ne permet de découvrir aucun objet ou écrit ayant trait de près ou de loin à un quelconque culte satanique.
- Interroger les membres de la garde, le bourreau ou l'inquisiteur sur la mort de Sacharissa permet de découvrir qu'elle n'a cessé de les maudire à partir du moment où ils ont décidé de la soumettre à la Question pour vérifier la véracité de ses aveux. Ils étaient d'ailleurs choqués de voir une jeune femme à l'apparence si douce employer un tel langage. Ils y virent une confirmation de la présence du malin en elle.
- L'inquisiteur fera facilement part des aveux immédiats de Sacharissa

(ce qu'il a trouvé douteux) et de la nécessité de la torturer pendant une semaine presque continue afin d'établir la vérité. Il dit n'avoir fait que son devoir et deviendrait rapidement très suspicieux si les gardes se permettaient de lui reprocher quoi que ce soit. Fort de son accréditation papale, il n'hésiterait pas à soumettre à la question un garde remettant en cause sa manière de faire ou ses jugements – il y verrait un signe de connivence avec la sorcière et par suite avec le malin lui-même !

- Outre le fait que les créatures d'outre-tombe sortent tous du même endroit, l'indice le plus intéressant consiste à remarquer qu'elles semblent toujours essayer de se rendre au même endroit : d'abord la demeure de l'ammestre qui sera probablement tué lors d'une des premières nuits (ce qui ne manquera pas d'accentuer le chaos dans la ville puisqu'il équivaut grosso-modo au maire) puis, si ce dernier est décédé, la demeure du bourreau (que vous pouvez placer dans une maison de votre choix à l'ouest de la ville) et finalement celle de l'inquisiteur (qui demeure juste derrière la cathédrale). Pour déduire cela, voici les →



informations auxquelles les gardes peuvent avoir accès :

- ◊ Premièrement, les gardes obtiennent spontanément des informations des habitants qui observent par les fenêtres ce qui se passe chaque nuit. Ces informations mentionnent la direction vers laquelle les créatures inhumaines se dirigent

– le nouvel hôtel de ville ou *Pflaz* dans lequel demeure l'ammestre – et leur origine – le pont des supplices.

- ◊ Deuxièmement, les créatures de l'au-delà peuvent rencontrer des gens et des soldats (si ces derniers sont terrifiés) sans leur faire le moindre mal, en passant à côté d'eux comme s'ils n'existaient pas. Ils ne tuent que ceux qui s'opposent à eux. Ils massacrent en revanche directement les personnes qu'ils traquent (l'ammestre, le bourreau, son aide et l'inquisiteur). En fonction de l'issue de chaque nuit de combat, si l'un d'entre eux a été tué, des témoins de la scène rapportent l'avoir vu tétanisé de peur devant les créatures de l'au-delà et s'être fait impitoyablement mettre en pièce. Les créatures les ont systématiquement démembrés et réduits en petits bouts avec un acharnement qu'on ne leur connaissait pas. Dans le cas de l'inquisiteur, il a sorti une bible et récité des versets bibliques pour conjurer les démons (sans aucun effet).

- ◊ Troisièmement, les cibles des squelettes ont un point commun : ils sont impliqués de près ou de loin dans la condamnation et les supplices infligés à Sacharissa Windels. Il suffit de remarquer ce point commun et de mettre en relation le début des invasions avec la mise à mort de Sacharissa pour comprendre que tout est lié. De là découle l'idée que pour savoir ce que « *veulent* » véritablement ces créatures, il suffit de les suivre pour découvrir leur destination finale.

- Si les investigateurs comprennent que les condamnés à mort ne sont plus en repos du fait de la mort



Godebert Sylebius

Solution	Inconvénient et conséquence
Laisser les créatures d'outre-tombe tuer ceux qu'elles pourchassent.	Les responsables de la garde laissant les créatures accomplir leur sombre projet sont à tout jamais décrédibilisés, au mieux bannis de la ville ou plus probablement condamnés à mort par le nouvel amestre pour avoir failli à leur charge. La paix est cependant revenue lorsque le dernier des responsables de la mort de Sacharissa a rendulâme'.
Comprendre que le plus simple reste de réaliser soi-même la malédiction en tuant ceux que les créatures pourchassent.	Soit les gardes le font en plein jour, et dans ce cas ils sont condamnés à mort pour trahison, soit ils le font en secret. La garde rapprochée de l'amestre rend l'exécution de ce plan douloureusement nécessaire particulièrement difficile, mais pas impossible. Tuer le bourreau, son aide et l'inquisiteur sera en revanche plus aisé. Lorsque le dernier responsable de la mort de Sacharissa sera décédé, la paix reviendra subitement, laissant un sentiment étrange planer sur la ville.
Trouver une magie qui annule la malédiction.	Les gardes risquent fort de perdre leur âme en voulant rétablir la paix avec une telle solution. Le malin se trouvera dès lors régulièrement sur leur chemin et l'inquisiteur risque s'y intéresser de très près.

récente des sorcières, ils pourraient avoir l'idée impie de chercher à rentrer en contact avec ces sorcières mortes afin de découvrir la cause de la malédiction qui s'abat sur la ville. Une telle solution, qui a l'avantage de donner les clés pour comprendre la situation, présente deux difficultés majeures. La première tient tout entière en la personne de l'inquisiteur qui n'hésiterait pas un instant à condamner à mort pour sorcellerie une personne cherchant ou arrivant à converser avec les morts (il ferait d'ailleurs discrètement suivre des gardes qui lui donneraient une mauvaise impression...). La seconde difficulté consiste à trouver une personne suffisamment versée dans les arts occultes pour mettre les gardes en contact avec l'esprit des « *sorcières* » mortes récemment. Une fois cette personne trouvée (lors de la troisième journée, des habitants viendront voir le responsable de la garde pour dénoncer Kara, un petit homme qui connaît l'art de converser avec les morts ; ces villageois apeurés s'imaginent

qu'il est le responsable du malheur qui frappe la ville depuis quelques jours) et, la cérémonie commencée, les gardes pourront converser avec les trois sorcières. Sacharissa ne cachera pas sa rage et sa haine envers les responsables de sa mort injuste lors d'une conversation d'outre-tombe. Elle ne manquera pas de mentionner la promesse que l'Innomé lui a faite de la venger avant de se retirer.

En guise de conclusion

Si nos gardes arrivent à découvrir l'origine de la malédiction, il leur faudra réussir à la lever ou à la rendre inopérante. Voici les principales pistes pour ce faire (voir tableau ci-dessus), une fois précisé que les créatures d'outre-tombe continueront à envahir de plus en plus nombreuses la ville jusqu'à ce que « *justice* » soit faite ou que l'Innomé se lasse :

Éric Dedalus

Illustration : Laurent Miny





THEY CAME BEYOND OUTER SPACE AND FROM PAST !

Ce scénario plutôt linéaire s'inspire fortement de films tels que Dead Snow, Outpost 3, Iron Sky, Frankenstein's Army, Sky Sharks ainsi que du jeu vidéo Wolfenstein tout en s'inspirant du déroulement de l'aventure Le Seigneur des lichs pour Warhammer. L'histoire recherche avant tout à recréer l'ambiance des films Z produits par The Asylum ou Troma. Avant de jouer, je ne saurais que trop recommander au MJ de visionner certains de films susmentionnés.

En quelques mots...

Quand un délicieux week-end entre amis à la campagne dérape vraiment vraiment très fort. Cyber-nazis, aliens, soucoupe volante viennent faire basculer la Pologne de la fin des années 90 dans une ambiance complètement série Z.

Introduction

Mode d'emploi, Pulp et surhumains

Ce scénario est prévu pour être joué en mode *pulp* (voir *CO Contemporain* chapitre 2) ; dans le cas contraire, attendez-vous à un carnage (du côté de vos PJ...).

Si vous souhaitez faire jouer un groupe de mutants, ce scénario peut être une introduction idéale avant de faire jouer le scénario *Aurore Boréale* publiée dans le *Recueil de scénarios (COC)*. En effet, ces deux aventures possèdent un certain nombre d'éléments communs (extra-terrestres, anciens et nouveaux nazis) et peuvent vous permettre de tisser les premiers fils d'une vaste toile de fond. Nous vous conseillons de créer des héros *pulp* classiques. Déterminez leurs voies de mutant, mais ne leur donnez pas encore accès aux capacités correspondantes. Les PJ révéleront leurs pouvoirs durant l'aventure : lors d'une situation dramatique, un moment de stress ou

lorsqu'un PJ atteint 0 PV. Les occasions ne devraient pas manquer !

À la fin de l'aventure, l'organisation ARES (voir *Aurore Boréale*) peut intervenir pour faire le ménage (voire leur sauver la mise) et les recruter à cette occasion.

L'histoire pour le MJ

Notre histoire commence en 1938 lorsqu'un O.V.N.I. s'est crashé dans les montagnes Autrichienne. Il s'agissait d'un vaisseau E.T de reconnaissance qui, par chance, ne se pulvérisa pas sous l'impact, mais s'écrasa en glissant sur le flanc d'une montagne. Croyant au crash d'un de leurs appareils de la Luftwaffe, l'armée allemande expédia un détachement de la Gebirgskorps (corps de montagne) sur le lieu de l'accident, et fit l'incroyable découverte de l'astronave. L'ensemble des débris, dont certains assez gros et en assez bon état, furent confiés à une section SS des projets spéciaux, le Schutzstaffel E-IV (bureau SS-E-IV) qui avait pour mission de développer de nouvelles technologies et armes stratégiques. Ce projet,

Fiche technique

TYPE • Série Z

PJ • Pulp et Surhumains

MJ • Expérimenté

Joueurs • Tous niveaux

ACTION ★★

AMBIANCE ★★

INTERACTION ★★

INVESTIGATION ★★



comme beaucoup d'autres projets secrets de ce genre, s'implanta dans le complexe SS-Sonderbauvorhaben S III (projet de construction spéciale SIII) dans le Nierderschlesien (l'équivalent de la fameuse zone 51 américaine), région montagneuse de la basse Silésie en Pologne. Les recherches sur les différents éléments des restes de ce vaisseau aboutirent à des expériences assez diverses sur l'antigravité, l'énergie nucléaires ou la création de super soldats.

Lors du transfert des différents éléments du vaisseau vers la base secrète en Pologne, l'une des cargaisons parachutées de nuit fut interceptée par un groupe de résistants polonais de l'Armia Krajowa, notamment un certain Ralf Meister qui cacha une caisse dans la crypte d'une chapelle où elle est restée jusqu'à aujourd'hui.

Ce que contient la caisse ? Un générateur à antimatière E.T. qui servait à alimenter divers éléments du vaisseau crashé.

Lorsque vint la fin de la guerre, la plupart des projets furent abandonnés par les nazis faute de ressources et les complexes souterrains furent rapidement minés avec tout leur contenu afin de ne pas tomber dans les mains de l'ennemi, ce qui condamna les tunnels et leurs secrets à jamais... ou presque...

Au cours de l'automne 1995, Tadeusz Krol, un dangereux patient de l'hôpital psychiatrique de Vratislavie s'est enfui et a quitté la ville avant que les autorités n'aient pu mettre la main sur lui. Il descendit vers le sud et s'enfonça dans les montagnes de Silésie. Des recherches furent organisées sans qu'on ne trouve une →

Ils sont là. Ils les ont vus...



Note de l'auteur

Sous son côté loufoque, cette aventure s'inspire d'éléments historiques. En effet, le Bureau SS-E-IV a réellement existé. Cellule secrète sous la supervision directe d'Himmler, elle était destinée aux recherches spéciales et donnera lieu à de nombreuses expérimentations : un croiseur terrestre de 1000 tonnes (P-1000 Ratte) équipé de canon de 280 mm sur tourelles, une aile volante à réaction à grande portée (AR E-555) transportant 4000 tonnes de bombes, un projet déliant d'antigravité (Die Glocke) ou enfin une série de « soucoupes volantes » (RFZ) associée à une « soucoupe mère » de 120 m. Ces projets ont bien souvent été implantés dans des complexes de basse Silésie tel que le Sonderbauvorhaben III. Tout cela est à l'origine de la mythologie entourant certaines officines nazies et qui ont alimenté les fantasmes et l'imagination des auteurs de SF et d'uchronie.

trace du fugitif. Au bout de quelques mois, avec l'arrivée de l'hiver, les recherches furent abandonnées et Tadeusz fut supposé mort dans les montagnes. En réalité, il a erré pendant des semaines, sa démence et ses idées mégalomaniaques l'aidant sans doute à survivre, se nourrissant de racines, volant des poulets dans les fermes isolées et s'abritant dans des cabanes de fortunes, des chalets abandonnés et même parfois des grottes. Et c'est justement en s'abritant dans l'une d'elles qu'il allait trouver son salut.

À la suite d'un gros orage, un éboulement survint dans une caverne, ouvrant une brèche vers l'un des anciens complexes secrets des nazis. Ce que Tadeusz allait y découvrir dépasse l'entendement : des dizaines de cercueils de verre et d'acier contenant les corps d'individus morts depuis fort longtemps, mais dont les chairs semblaient totalement préservées par leur cylindre de verre dans lequel flottait un sinistre gaz verdâtre. Ces funestes sarcophages étaient reliés par de nombreux câbles et tuyaux à tout une imposante et inquiétante machinerie sur plusieurs mètres, munis de cadrans, interrupteurs, leviers, volants et réservoirs, ainsi que de quelques dispositifs plus singuliers provenant du vaisseau E.T. À la fois fasciné, effrayé et curieux, Tadeusz s'installa dans ce repaire morbide. L'exploration du complexe de tunnels lui fit également découvrir d'autres expériences effarantes, telles qu'un module d'antigravité, des membres robotisés greffés sur le corps d'individus maintenant à l'état de squelettes, etc. Au fil des jours, il étudia toute cette machinerie, et reprit les expériences, s'appuyant parfois sur quelques notes trouvées çà et là, et il comprit alors que tout ceci lui donnerait les moyens d'assouvir sa folie mégalomaniaque.

Après plusieurs semaines, Tadeusz remit en route certaines des expériences délirantes des nazis, ce qui activa par la même occasion des éléments du vaisseau E.T. connecté, qui é mirent alors un puissant signal, aussitôt capté par les Aliens. Surpris de recevoir ce signal plus de 70 ans après la disparition de leur vaisseau, les E.T. envoyèrent une nouvelle mission de reconnaissance sur notre bonne vieille Terre afin de vérifier si leurs congénères étaient encore vivants et surtout pour récupérer le générateur à antimatière de l'ancien vaisseau avant qu'il n'explose ou ne tombe en de mauvaises mains. C'est ainsi que le vaisseau de trois « *petits-gris* » a récemment survolé la région et a fini par stationner et se camoufler au dessus d'une clairière isolée. Ils prospectent maintenant la montagne à la recherche des éléments du vaisseau crashé. Pour le moment, leurs détecteurs leur indiquent qu'ils se rapprochent du but, mais il leur faudra encore quelques temps avant qu'ils ne localisent le générateur à antimatière dans la crypte.

C'est à cette même période que les PJ se rendent à la montagne, et que Tadeusz termine également ses premières expériences et décide d'utiliser le hameau de Jugów comme terrain d'expérimentation.

Synopsis

Nous sommes début mars 1997 en Pologne. Les PJ forment un groupe d'amis venu à la montagne pour passer quelques jours à Jugów, un hameau isolé dans lequel ils ont loué un chalet pour y faire la fête et faire quelques randonnées en raquettes. Après un incident sur la route enneigée avec d'étranges « *enfants* », les PJ sont forcés de passer une nuit au refuge de Kaplica à quelques kilomètres avant le village en raison de fortes chutes de neige. Le lendemain,

ils rejoignent le village mais se retrouvent à nouveau bloqués sur place en raison du mauvais temps. Le surlendemain, deux chasseurs sont retrouvés morts déchiquetés par des ours. Les PJ font leur première randonnée en raquettes jusqu'à une grotte lorsqu'ils se font attaquer par des soldats nazis cybernétisés. Après leur avoir échappé, ils retournent en hâte au village à la nuit tombée et subissent de nouvelles vagues de cyber-nazis qui mettent le village à feu et à sang. Durant l'attaque, un OVNI surgit en observateur au-dessus du village sous les yeux ébahis des villageois. Les survivants se retranchent finalement au refuge de Kaplica. Sur place, il apprend que l'ancien responsable du refuge a dissimulé un étrange objet dérobé aux nazis durant la guerre. Les PJ explorent les souterrains sous le refuge et trouvent un objet E.T. Ils vont devoir le rendre aux E.T., qui vont les aider en retour à combattre les cyber-nazis.

Acte 1, un week-end à la campagne

Le trajet jusqu'au hameau

L'aventure commence alors que les PJ roulent sur une petite route sinueuse de montagne en direction du hameau de Jugów à travers une vaste forêt maculée de blanc. Le véhicule des PJ est équipé de chaînes en raison d'une pellicule de neige recouvrant la chaussée, ce qui les oblige à rouler lentement. Le petit village est normalement situé à deux heures de trajet depuis la vallée mais, en raison des conditions, il faut compter une heure de plus. Jugów est un cul-de-sac, aussi quasiment personne n'emprunte la route, si ce n'est un camion de livraison une fois par semaine.

L'accident

Ce premier évènement devrait se produire en milieu d'après-midi après environ 1h30 de route. Le temps se dégrade subitement, comme c'est souvent le cas en montagne. Des nuages se forment rapidement sur les reliefs et le ciel se bouche finalement complètement. Le vent se lève subitement, faisant chuter la température et, après quelques minutes, une neige cinglante se met à tomber alors que les PJ roulent péniblement sur la route déjà légèrement enneigée.

Soudain, un enfant surgit de la forêt juste devant la voiture. Le PJ conducteur doit réussir un test de DEX (conduite) difficulté 15 pour ne pas percuter « *l'enfant* » et un autre test de DEX (conduite) 10 est nécessaire pour éviter au véhicule de sortir de la route et finir dans le ravin bloqué contre un arbre 5 mètres plus bas. En cas de sortie de route, les passagers du véhicule subissent 1d6 points de dégâts en raison de la violence du choc.

En cas de réussite au premier test, l'enfant n'est pas touché et traverse la route, suivi rapidement par deux autres, et les trois bonshommes s'enfoncent rapidement dans les bois sans se retourner.

Si le premier test est un échec, l'enfant est heurté et projeté à deux mètres dans la neige où il reste inanimé. Avant même que les PJ n'aient le temps de sortir du véhicule, deux autres courtes silhouettes surgissent de la forêt et se précipitent sur le corps. À l'instant même où les PJ sortent du véhicule, l'un de ces petits bonshommes colle un appareil devant sa gorge générant une voix monocorde et métallique à la façon d'un électrolarynx : « *Tout va bien. Notre ami va bien ! Vous pouvez partir* ». Dans le même laps de temps, →



le second tient un curieux objet ressemblant à une raclette à vitre irradiant une lumière bleutée qu'il passe de la tête au pied à quelques centimètres du blessé. En moins de 30 secondes, ce dernier se relève lentement en se frottant la tête tandis que les deux autres l'aident à se relever. Les PJ réussissant un test de SAG (perception) difficulté 15 aperçoivent furtivement que le blessé est chauve et à une peau très pâle et présente un tatouage sur le crane représentant une sorte de symbole « *tribal* » formé de plusieurs cercles tandis que l'un des deux autre lui enfle un bonnet sur la tête.

Si l'un des PJ s'approche et tente de communiquer avec eux en insistant pour appeler des secours ou suggérant d'emmener la victime jusqu'au village, le petit bonhomme lui coupe la parole et répète de sa voix métallique : « *Non. Tout va bien ! Nous pressés. Nous partir tout de suite !* ». Ils traversent alors rapidement la route et disparaissent derrière les arbres, ne laissant comme seul témoin de l'accident que le casque que portait le blessé.

Développement. Ces « *enfants* » sont en réalité les petits-gris présentés dans notre histoire, qui arpentent les lieux à la recherche des éléments du vaisseau crashé. Ils ont la taille d'un enfant et sont vêtus de vêtements hétéroclites dérobés dans plusieurs chalets de la vallée afin de dissimuler leur corps et leur tête et passer ainsi « *inaperçu* » (hum...). L'un porte une doudoune orange à col cheminée et une écharpe, une chapka en fourrure trop large et un masque de ski à écran miroir. Le second est vêtu d'une salopette bleue marine, d'un pull à col roulé blanc trop grand remonté jusqu'au nez, d'un bonnet et de larges lunettes de soleil. Ils portent tous deux un petit sac à dos. Le blessé, lui, porte un

casque blanc à visière (qu'il a perdu sous l'impact), une doudoune à capuche, un pantalon trop long et une écharpe dissimulant le bas de son visage. Ils portent tous des moufles.

Les petits-gris veulent éviter tout contact avec les humains, leur mission étant de rechercher les éléments du vaisseau et notamment le générateur d'antimatière. Les PJ ne devraient donc pas avoir besoin d'affronter ou d'interagir avec eux, aussi aucun profil technique n'est fourni pour les E.T. Par ailleurs, toute tentative pour les suivre est vaine : les petits-gris se déplacent plus rapidement que les PJ et suivre leurs traces amène au beau milieu d'une clairière ou elles se fondent dans un superbe *crop-circle* dans la neige d'une douzaine de mètres de diamètre représentant une sorte de spirales se mêlant à quelques cercles de diverses tailles. Ce *crop-circle* est un effet secondaire du système de téléportation des petits-gris lors de leur transfert rapide dans leur vaisseau qui stationne à quelques dizaines de mètres au dessus de la cime des arbres en mode « *invisibilité* ».

Après cette incident, les PJ peuvent continuer leur route vers le hameau en voiture ou à pied selon la situation. Les chutes de neige redoublent rapidement d'intensité avec l'arrivée de la nuit, et si les PJ ont toujours leur voiture, celle-ci se retrouve vite en difficulté alors qu'ils arrivent près du refuge de Kaplica à quelques kilomètres du hameau. Rien à faire, il va falloir s'arrêter là pour la nuit...

Le refuge de Kaplica

Le refuge a été bâti dans une ancienne chapelle réaménagée. Toutes les fenêtres sont équipées de volets.

Le refuge est ouvert pendant la journée et une cloche pend à l'entrée. Les PJ sont accueillis par **Jorg Dinkel**,

le gérant, qui leur propose du vin chaud ainsi que du pain et du fromage de montagne. Le vin est excellent et le fromage de chèvre remarquable. Après ce premier contact, si les PJ décident de passer la nuit ici, Jorg les conduit au dortoir (40 zloty) ou dans une des 4 chambres individuels (60 zloty la chambre) où ils peuvent se reposer, prendre une douche et éventuellement se soigner.

En discutant à un moment ou un autre avec Jorg, les PJ peuvent apprendre qu'il n'est là que depuis quinze jours. L'ancien gérant (Ralf Meister) est décédé il y a un peu. Il était très vieux et en mauvaise santé. Jorg était son adjoint et la ville l'a désigné pour prendre la suite. Il espère remplir ses fonctions aussi bien que lui.

Si les PJ racontent leur incident sur la route avec les étranges enfants, Jorg se montrera surpris et affirme qu'il va essayer de contacter les autorités par radio afin de vérifier qu'il n'y a pas de jeunes portés disparus. Si les PJ ont suivi les petits-gris dans la clairière et mentionnent le *crop-circle*, il les laissera parler d'un air amusé sans faire de remarque autre que « Ah bon ? », « Tiens donc ! » et ne cherchera pas à contrarier les PJ. Au mieux il avancera que ce sont les enfants qui se sont sans doute amusés à dessiner les formes dans la neige.

Mis à part ça, Jorg pourra donner toutes les indications nécessaires sur les environs qu'il connaît assez bien. Il affirmera que le hameau de Jugów n'a rien de particulier mais que les environs sont superbes, notamment la grotte de la Glacière qui est à voir.

Le hameau de Jugów

Le lendemain, le temps est froid et couvert et les PJ doivent attendre le passage du chasse-neige venant de

Jugów pour reprendre la route. Bien que le hameau ne soit qu'à une quinzaine de kilomètres, ils l'atteignent aux environs de midi.

Jugów est un hameau isolé de montagne comptant une douzaine de chalets. Ses habitants, principalement polonais, survivent avec de faibles revenus, vivant quasiment en autarcie bien qu'ils vendent également quelques produits de la chasse, de la bière et du fromage aux habitants de la vallée. Ils ne parlent pas spontanément aux étrangers, même s'ils ont l'habitude d'en voir avec la location des chalets, et communiquent entre eux dans un dialecte local. Ils sont toutefois amicaux dès lors que le contact est établi.

Le chalet de location

Le PJ doivent tout d'abord se rendre chez Mme Rudy pour récupérer les clés du chalet qu'ils ont loué. Celle-ci les reçoit promptement avec le sourire, leur souhaitant la bienvenue. Elle pourra leur apprendre que Jugów a beaucoup de visiteurs ces dernières semaines et que ses chalets de location sont tous occupés. Une soirée est organisée par Henryk Bressler le soir à son bar-restaurant ou se retrouveront les gens du village et les PJ y sont conviés. Une bonne occasion pour rencontrer les habitants !

Premier jour

Une fois installés, les PJ songeront peut-être à profiter de la journée en allant directement faire une sortie en raquette mais, dès le début d'après-midi, le temps se couvre à nouveau et la neige se remet à tomber avec force jusqu'au soir. Avec ce temps, il est peu recommandé d'aller où que ce soit, et les habitants les mettront bien en garde et feront leur possible pour les empêcher de partir en montagne par ce temps. Si un PJ n'en fait →



PLAN DU VILLAGE DE JUGOW

1. Bar-Restaurant-Boulangier : Tenu par Henryk et Sylwia Bressler et leurs filles Natalia et Łucja. Henryk est amical et bavard. Sa maison est la plus grosse du village. Elle comporte un étage correspondant à leurs appartements, le rez-de-chaussée étant consacré au restaurant-bar et à la boulangerie. Henryk est considéré comme le chef du village. Sarah Meier (voir PNJ principaux) loge chez eux dans une grande chambre d'hôte à l'étage doté d'un escalier extérieur pour un accès indépendant.

2. Maison des Halborn. Krzysztof et Jana Halborn, un couple à la quarantaine d'années, habitent ici.

3. Maison de Roman Leonski. Il s'agit d'un vieillard de 75 ans moitié sénile mais encore lesté. Il a vu les petits-gris et leurs vaisseaux il y a quelques jours et, depuis, il ne fait que tenir des propos incohérents sur « *les visiteurs de l'espace* », les « *aliens* », etc. Il regarde souvent par la fenêtre et scrute le ciel la nuit « *à la recherche des lumières* », dit-il.

4. Maison des frères Luczak. Adrian et Grzegorz sont deux frères d'une trentaine d'années qui continuent à vivre ici depuis la mort de leur père. Ils possèdent un chien qui ne quitte pas la clôture à l'arrière de la maison, sauf lorsqu'ils vont chasser. Ils sont souvent ivres et chahuteurs.

5. Maison des Krakowski. Une famille nombreuse formée d'Antoni et Grazyna et de leurs filles Hanna (17 ans) et Tekla (15 ans) et de leur quatre fils Lech (12 ans), Wilhelm (16 ans), Dariusz (6 ans) et Witek (4 ans).

6. Maison des Graaf. Alfons et Maria, un couple de quadragénaire d'origine allemande, est installé ici depuis 15 ans.

7. Maison de Kamil Biernacki. Un chasseur qui reçoit actuellement son cousin Wojciech. Ils partent souvent chasser. Maria Graaf leur fait le ménage.

8. Le bazar : Ce petit bazar de village contient de tout mais pratique des tarifs prohibitifs. Gwidon et Ewa Pawlak tiennent ce commerce.

9. Maison de Katherina Rudy. Cette veuve de la cinquantaine vit avec son fils adolescent Aleksy, passionné d'escalade. C'est une femme dynamique, généreuse et amicale, qui est appréciée. Elle possède deux chalets qu'elle loue. Elle héberge Aleksander Grabowski dans une chambre de sa maison et semble avoir un petit faible pour lui.

10. Maison des Galinski. Andrzej et Weronika Galinski. Weronika est défigurée à la suite d'un accident de voiture en descendant dans la plaine. Elle reste maintenant cloîtrée et évite de se montrer. Andrzej est un ancien militaire. Il souffre beaucoup de la situation de sa femme.

11. Maison des Lewinski. Gustaw (50 ans) et Cecylia Lewinski (35 ans) sont des snobs que beaucoup détestent au village. Leur peste de fille Matylda (11 ans) n'arrange rien. Ils ont un fils (Jan) qui n'a que quelques mois.

12. Chalet des PJ. Le plan du chalet est fourni car c'est l'endroit où vont séjourner les PJ. Le chalet appartient à Katherina Rudy.

13. Chalet d'Andrzej Stolarek. (voir PNJ). Le chalet est plus petit que celui des PJ. Une pièce principale avec coin cuisine et un escalier menant à une suite parentale. Il appartient à Katherina Rudy.

14. Chalet de Cipriano Castronovo. Idem 13.

Les édifices non numérotés sur le plan sont des bâtiments non habités au choix du MJ : bergerie, écurie ou étable, maison abandonnée dont le toit est effondré, grange, hangar, garage, ancien lavoir, etc.

► qu'à sa tête, après s'être éloigné de quelques centaines de mètres, faites-lui bien comprendre qu'il ne voit même plus le hameau, qu'il glisse et tombe plusieurs fois dans la neige. Bref, il est temps de rentrer au village. Au mieux, il est possible d'aller faire quelques descentes de luge avec les jeunes du village sur une butte en limite des habitations.

En milieu d'après midi, l'odeur alléchante provenant du bar-restaurant devrait les inciter à rester tranquilles, et ce sera l'occasion de rencontrer quelques-uns des villageois qui se rassemblent souvent ici le soir. Les PJ ont l'opportunité de rencontrer et discuter avec la plupart des habitants, mais également avec les autres visiteurs.



Les visiteurs

Sarah Meier

Une allemande à la silhouette élancée, blonde, la trentaine, célibataire. Elle est assez distante et secrète mais apprécie les flatteries et la courtoisie. Elle a beaucoup de sang-froid face à des situations stressantes. Sarah est une championne de biathlon (ski de fond et tir à la carabine) qui a l'habitude de venir s'entraîner ici. Sa carabine a air comprimé ne tire que des plombs, mais elle tire parfaitement avec un fusil. Elle loge en **1** à l'étage du restaurant des Bressler.

NC 2 (Expert)

FOR +1 DEX +2 CON +1

INT +0 PER +1 CHA +0

DEF 12 PV 19 Init 16

Fusil de précision (100 m) +5 **DM** 2d6

ou **Carabine à répétition** (50 m) +5

DM 1d8

Attaque double (L) : Sarah peut réaliser deux attaques, la seconde est effectuée avec un d12 au lieu du d20.

Voie des armes à feu rang 3, **Voie des exploits physiques** rang 3

An̄rzej Stolarek.

Un petit homme brun d'une quarantaine d'année, pharmacien de métier et poète à ses heures, venu passer quelques jours ici pour se reposer. Plutôt sympathique et amical, il n'est pas insensible au charme de Sarah et apprécie guère qu'on flirte avec elle. Son défaut est d'avoir une fâcheuse tendance à trop boire. Il loge en **13** dans un petit chalet appartenant à Mme Rudy.

NC 1/2

FOR +0 DEX +0 CON +0

INT +2 PER +0 CHA +0

DEF 10 PV 4 Init 10



► **Voie de l'investigation** rang 2, **Voie de la médecine** rang 2

Aleksander Grabowski

Cet ancien inspecteur de police à la cinquantaine d'années est très sombre et déprimé depuis que son partenaire est décédé et que sa femme l'a quitté. Il est venu ici s'isoler. Il ne semble plus tenir à la vie. Il ne se plaint pas, mais ne sort jamais beaucoup du hameau. Il cherche un sens à sa vie. C'est typiquement le type d'individu prêt à se sacrifier pour sauver le groupe. Il loge en **9** dans une chambre de la maison de Katherina Rudy.

NC 2 (Expert)

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +1 PER +1 CHA +1

DEF 11 PV 19 Init 14

Voie de l'investigation rang 2

Cipriano Castronovo (Carlo Constantino de son vrai nom)

Un italien arnaqueur d'une grande malice qui se fait passer pour un riche individu. Il a convaincu Katherina Rudy de l'héberger le temps que « *sa femme* » le rejoigne avec de l'argent, ce qui est un mensonge. Il a un fort accent italien. C'est un lâche qui s'éclipsera du refuge au moindre problème. Il loge donc en **14** dans un des chalets de Katherina Rudy.

Cipriano possède un pistolet à impulsion électrique (type *Taser*) qu'il garde à portée de main dans la poche avant de son sac juste « *au cas où* ». Il ne s'en est jamais servi.

NC 1/2

FOR +1 DEX +1 CON +0

INT +0 PER +1 CHA +0

DEF 11 PV 9 Init 13

Taser (5 m) +2 **DM** 1d6 temporaire.

Sur les cyber-nazis, le taser les fait automatiquement tomber au sol inconscients pour un nombre de tour égal à la valeur des dégâts. Le taser

peut tirer environ une centaine de fois mais nécessite une action limitée pour être rechargé.

Voie du discours rang 3

La soirée au bar-restaurant

La plupart des villageois viennent passer au moins une heure ou deux à la soirée au bar-restaurant de Henryk Bressler. Seul la famille Galinski et les deux chasseurs Biernacki et Walenciak ne sont pas présents. La soirée se déroule plutôt agréablement.

- Henryk Bressler et sa femme s'activent toute la soirée pour s'occuper des convives (prix du repas 40 zloty)
- Les frères Luczak sont rapidement ivres et font du gringue à Hanna et Tekla Krakowski. Ils sont rapidement renvoyés chez eux par Henryk dès lors qu'ils commencent à déborder un peu trop.
- Cipriano Castronovo débâture d'énormes mensonges sur sa vie imaginaire de riche italien tandis que Pawlak, Graaf et Lewinski boivent ses paroles (et de la bière) (en écoutant attentivement Cipriano, un test d'INT difficulté 15 permet de réaliser que Castronovo n'est pas celui qu'il prétend être). Si un PJ décide de le dénoncer, ou de le prendre au piège de ses mensonges, il jouera le personnage offensé et Gwidon Pawlak prendra sa défense.
- Andrzej Stolarek est de bonne compagnie et appréciera un bon buveur. Il est facile de remarquer qu'il a le béguin pour Sarah Meier.
- Sara Meier est assez distante sans être inamicale si on l'aborde. Elle discute volontiers sur son sport, le biathlon, mais ne se dévoile pas trop.

- Le vieux Roman Leonski a commencé à boire assez tôt et dans la soirée et, une fois bien alcoolisé, il aborde toute personne suffisamment proche en racontant que les martiens arrivent, qu'il a vu d'étranges couleurs dans le ciel et dans la forêt. Malheureusement ses propos sont assez incohérents et il n'est pas toujours facile de le suivre.

Tout ce beau monde commence à rentrer dormir aux environs de 23h.

Acte 2, premières attaques

Selon la quantité d'alcool absorbée la veille, certains PJ auront peut-être une gueule de bois carabinée. (test de CON difficulté 10 ou 15 pour ne pas être nauséux avec mal de tête).

Deuxième jour - La mort des chasseurs

Temps légèrement couvert. Dans la matinée du deuxième jour, le jeune Lech Krakowski arrive en courant au village. Il était parti faire de la luge et a découvert les corps ensanglantés des frères Luczak couchés dans la neige derrière un bosquet de sapins. Choqué, il est immédiatement venu chercher de l'aide.

Aleksander Grabowski et Henryk Bressler se rendent immédiatement sur place, à un peu plus de 1 km, guidés par le jeune Lech. Sarah n'est pas au refuge et Andrzej, se languissant d'elle, est parti dans sa direction.

En arrivant sur le lieu du drame, les corps des pauvres chasseurs gisent sur le ventre et semblent avoir été à moitié dévorés, et une partie de la tête de l'un est manquante. Des traces sont bien visibles autour des corps. Un test d'INT (connaissance de la nature) indiquent qu'il s'agit de traces d'ours. Henryk refusera que tout personne

s'approche des corps, sauf si l'un des PJ présents a de bonnes connaissances en médecine (étudiant en médecine, par exemple) et demande à examiner les corps. Dans ce cas, un test d'INT (médecine) difficulté 17 permet de vérifier que les deux chasseurs sont vraisemblablement morts dans la nuit mais qu'ils ont été dévorés quelques heures après leurs morts. Un second test identique permet de voir que le crâne n'a pas été arraché par un ours mais qu'il a plutôt explosé sous un impact puissant tel que celui d'un projectile. Sans études en médecine, certains détails échappent à l'observateur et cela donne l'impression qu'ils se sont fait dévorer par des ours.

En dehors des traces d'ours, aucun indice n'est visible aux environs du corps la neige fraîche ayant tout recouvert. Il est possible de constater qu'un des hommes a utilisé son fusil, car les deux cartouches en place sont vides. En fouillant la poudreuse (hors présence d'Henryk qui s'y oppose autrement, car il s'agit d'une « *scène de crime* »), un PJ réussissant un test de SAG (perception) difficulté 15, trouvera 1d4 douilles de gros calibre (du 7,92 mm) sous la neige à quelques mètres du cadavre. Seul un test d'INT difficulté 20 permet de reconnaître des douilles de mitrailleuse datant de la seconde guerre mondiale !

Si les PJ font part de leur trouvaille, Henryk demandera à ce que cette découverte soit gardée secrète afin de ne pas provoquer la panique au village. Il va aller au refuge de Kaplica pour prévenir les autorités par radio et ils viendront enquêter au plus vite. La version officielle est donc pour le moment que les deux hommes à moitiés ivres se font fait attaquer et dévorer par des ours. Si les PJ n'ont pas participé à cet événement, ils apprennent donc cette information et il est demandé aux villageois et à ses visiteurs d'être vigilants après ce drame. →



Quelques heures après, deux hélicoptères viennent se poser à une centaine de mètres de la scène. L'un avec trois gendarmes et un médecin légiste, l'autre avec deux pompiers. Ils font leur travail (photos, relevés, etc.), puis les pompiers emmènent les corps et repartent. Les gendarmes font leur enquête et interrogent les villageois pour le reste de l'après-midi. Ils repartent avant la nuit et comptent revenir le lendemain.

Développement. Les frères Luczak sont les premières victimes de la terreur qui va s'abattre sur le Jugów. Les chasseurs ont eu le malheur de croiser l'un des cyber-nazis de Tadeusz, qui les a tués d'une courte rafale de mitrailleuse.

Randonnée vers la Glacière

Malgré le drame, les PJ voudront sans doute profiter enfin de cette journée plus clémente pour se rendre en raquettes jusqu'au lieu dit de la « Glacière ». Il faut 2 heures de marche pour atteindre le site en empruntant le sentier fléché.

La « Glacière » est une grotte dans laquelle débouche une petite source tombant en cascade du plafond et dont les embruns givrent l'intérieur de la grotte. L'eau ruisselante forme également de nombreuses draperies et stalactites de glace du plus bel effet.

Lorsque les PJ arrivent, deux randonneurs se trouvent déjà à la grotte et discutent avec un vieillard accompagné de son chien. Il s'agit de Gustaw, qui habite une vieille bicoque isolée visible à une cinquantaine de mètres. Les skieurs viennent du refuge d'altitude de Gorskie. Ils font une halte à la grotte et ont plantés leurs skis de randonnée dans la neige. Le site se trouvant sur le terrain de Gustaw, le vieil homme a

l'habitude de la faire « visiter » aux étrangers espérant ainsi récolter au passage une petite pièce.

Quelques échanges avec Gustaw

Gustaw a 75 ans et il vit dans la montagne depuis toujours. Il a été témoin de nombreuses choses et parle volontiers si on le questionne.

- Au sujet de la mort des frères Luczak : *« Pauvre diables ! Je les connaissais bien, ces deux bougres. Mais alcool et armes ne font pas bon ménage. Diable ! Dévorés par les ours !... J'ai quand même du mal à y croire. C'était pas de mauvais chasseurs et, généralement, les ours déguerpissent lorsque l'on fait feu ! Ma foi... c'est sacrément pas de chance ! »*
- Au sujet des ours : *« Oui il y a une famille d'ours qui vivent dans la forêt. Y sortent guère de la forêt en principe, même lorsque qu'ils sortent d'hibernation comme en ce moment. »*
- Au sujet des balles d'armes lourdes ou sur le fait qu'elles datent de la seconde guerre mondiale :
- *« Vous savez, les allemands étaient très présents dans ces montagnes pendant la seconde guerre mondiale. Z'ont creusé des tunnels un peu partout dans nos belles montagnes pour y faire des bases secrètes. Y s'passait de drôle de choses à l'époque ! Ces douilles doivent venir d'un vieux stock que quelqu'un a trouvé. On trouvait souvent toutes sortes de matériel militaire ça et là dans la montagne quand j'étais jeune. »*
- Au sujet des lumières et des E.T. dont parle Roman Leonski : *« J'ai également vu ces lumières multicolores qui glissaient à la lisière des arbres certaines nuits depuis*

quelques semaines. La première fois, j'ai pensé à un hélicoptère des secours, mais les lumières sont différentes et ça fait point de bruit. »

- Au sujet du crop-circle dans la forêt si les PJ ont suivi les « enfants » au début de l'aventure : « J'ai vu des formes de s'genre dans la neige pas plus tard qu'la semaine passée. J'sais pas comment qu'ils s'y prennent mais c'est fichtrement joli. De vrais artistes ces gamins ! Y s'donnent bien du mal pour rien. »
- Au sujet d'événements étranges dans les environs : « Bah, à part lorsqu'la police recherchait le fou dans les montagnes qu's'éte échappé d'l'asile y'a deux ans, c'est plutôt tranquille par ici, vous savez. » Si les PJ le questionnent sur ce point : « C'était un fou dangereux à s'qui paraissait ! Ils ont fouillé les montagnes pendant des jours jusqu'à s'que l'hiver arrive. Ils avaient finalement dit qu'il était mort de froid dans la montagne à l'époque... Possible... ». Si les PJ le questionnent davantage encore sur ce point, il ajoute « J'me rappelle que j'avais vu des traces près d'ma maison, dans la neige fraîche, un matin à l'époque, et Kamil Biernacki avait aussi trouvé une ou deux fois des abris de fortune dans la forêt. On s'était d'mandé qui avait fait ça. C'était p't'être ce dément, allez savoir ! En tout cas, sans abri, il a pas dû faire long feu, l'pauvre bougre, avec le froid qu'il avait fait cette année-là ! »

Attaque à la Glacière !

Soudainement, Pies, le chien de Gustaw se met à aboyer frénétiquement. Gustaw lui ordonne de se taire, mais le chien n'a de cesse d'aboyer. Alors que le vieil homme discute



avec les PJ, il s'arrête subitement de parler tandis qu'il scrute la lisière des bois et écarquille les yeux. « Les... Les boches ! » s'exclame-t-il en blêmissant. Cinq étranges silhouettes sombres se dessinent sur le blanc à trois ou quatre-cents mètres et s'approchent lentement. Il s'agit d'une première escouade de cybernazis qui remontent la vallée et qui arrivent droit vers la Glacière.

Les cyber-nazis arrivent au contact 5 minutes après avoir été repéré. Aux PJ de décider ce qu'ils veulent faire, mais Gustaw quant à lui court vers sa maison. Ça n'est qu'au moment où les premières mitrailleuses résonnent et que les impacts de balles claquent sur la pierre et sifflent que les randonneurs se mettent également à courir derrière le vieil homme. La maison, bien qu'ancienne, est en effet l'endroit le plus sûr !

Un fois à l'abri, un coup d'œil par les fenêtres permet de voir les soldats s'approcher. Les fenêtres du vieux chalet sont carrées et mesurent 60 centimètres de côté. Elles peuvent être fermées par un épais volet de bois plein. Les murs sont en pierre. ➔



Cyber-nazi

Tous les cyber-nazis bénéficient des deux capacités suivantes :

Insensible à la douleur : Les cyber-nazis sont insensibles à la douleur et ils retranchent 5 points à tous les DM subis.

Vulnérabilité : Les cyber-nazis reçoivent double DM de toutes les sources d'électricité et ils n'appliquent pas leur réduction des DM.

Cyber-nazi mitrailleur

NC 1

FOR +2 DEX +0 CON +1

INT +0 PER +0 CHA +0

DEF 13 PV 14 (RD5) Init 13

Mitrailleuse (50 m) +3 DM
2d10

Cyber-nazi lance-flamme

NC 1

FOR +2 DEX +0 CON +1

INT +0 PER +0 CHA +0

DEF 13 PV 14 (RD5) Init 13

Lance-flamme (10 m)

FMW 35 +3 DM 3d6

Cyber-nazi lance-grenades

NC 1

FOR +2 DEX +0 CON +1

INT +0 PER +0 CHA +0

DEF 13 PV 14 (RD5) Init 13

Lance-grenade G. Sprgr. 30

(20 m) +3 DM 4d6 sur 5 m
de rayon.

Gustaw est un vieux briscard qui a caché du matériel récupéré après guerre. Il ouvre un vieux coffre et en sort deux vieilles carabines et deux mitraillettes de la seconde guerre mondiale avec trois chargeurs chacune et des boîtes de balles pour les carabines (Le matériel est vieux et, sur un résultat de 1 ou 2 sur un jet d'attaque, l'arme s'enraye ou la balle ne s'amorce pas)

Gustaw attrape son fusil de chasse posé dans un coin et prend une boîte de cartouches qu'il pose sur la table. Il indique rapidement aux PJ qu'un autre fusil de chasse est accroché au-dessus de la cheminée et qu'une hache est accrochée derrière la porte d'entrée.

Au moment où chacun est armé, les cinq cyber-nazis mitrailleurs encerclent la maison et tentent de défoncer les portes pour entrer et brisent les fenêtres en tirant au travers. Il est conseillé au MJ de mettre en scène l'attaque de façon dramatique en dépeignant des individus à la démarche lente, leurs yeux cachés par des lunettes d'un rouge luminescent, le bois des volets éclatant sous les balles et les vitres qui volent en éclat. Les rafales projettent et brisent les objets à l'intérieur de la maison et des bras noirs gantés se tendent par les ouvertures pour tenter de saisir toute personne restant trop près d'une fenêtre.

Ce premier assaut ne doit pas finir dans un bain de sang, mais doit permettre aux PJ de mesurer la puissance de leurs adversaires. Après l'attaque, chacun se remet de ses émotions et rassemble ses affaires en quelques minutes pour partir à Jugów. Pas question de traîner ici !

Assaut sur Jugów

Les cyber-nazis viennent du fond du vallon et se dirigent vers Jugów. Après l'attaque à la Glacière, les PJ

parviennent au hameau avec la nuit, accompagnés des randonneurs et de Gustaw. Les gendarmes sont déjà repartis depuis une heure. Le temps s'est recouvert lentement dans l'après midi et il neige à nouveau.

Il va falloir prévenir les villageois et organiser la défense du hameau, car aucune aide ne viendra suffisamment rapidement de la vallée avec la nuit et la neige. Par ailleurs, c'est Henryk qui s'occupe du chasse-neige et, avec la présence des gendarmes l'après-midi, il n'a pas pu dégager la route.

Une fois l'information passée, les habitants indécis et rongés par la peur vont et viennent d'une maison à l'autre, les faisceaux de leurs lampes-torches ou de leurs lanternes s'agitant un peu partout. Des coups de marteaux se font entendre ça et là, certains essayant de renforcer rapidement leurs volets et portes en clouant des planches, chacun se munissant d'un fusil de chasse parfois ressorti d'un vieil étui et les cartouches circulent entre les individus.

Les villageois sont anxieux et la peur se lit sur leurs visages. Tout PJ voulant organiser les choses doit réussir un test de CHA difficulté 17 pour être écouté par le plus grand nombre.

Le MJ doit connaître la position exacte de chacun dans le village car, soudain, un petit objet rebondit lourdement sur le sol au beau milieu de la rue principale et explose. Il s'agit d'une grenade lancée par l'un des cyber-nazis équipé d'un bras lance-grenade et qui se situe dans l'ombre juste à l'entrée du village ! Les villageois encore dehors se mettent à courir en tous sens pour se mettre à l'abri. Pendant 5 rounds, le cyber-nazis tirent à chaque round une grenade au hasard dans le village, créant ainsi la panique, tandis que les mitrailleurs avancent d'un pas lent mais sûr vers le centre de Jugów,

accompagnés d'un cyber-nazi muni d'un lance-flamme.

Créatures

Cyber-nazi lance-grenades (1)

Cyber-nazis mitrailleurs (5)

Cyber-nazi lance-flammes (1)

Bien que l'issue de cette bataille soit en partie prédéterminée avec l'abandon du hameau et la fuite vers le refuge de Kaplika, la réussite de cinq des six événements suivants aura une influence sur la bataille finale au refuge. Mis à part l'événement #6 qui doit être joué en dernier, les événements proposés peuvent être joués dans n'importe quel ordre. L'événement #4 est indispensable.

Événement #1 – Katherina Rudy piégée par les flammes.

Le cyber-soldat armé de son bras lance-flamme a mis le feu au chalet de Katherina Rudy. Des poutres en feu bloquent la porte d'entrée et les fenêtres sont ravagées par les flammes. Un PJ tentant de grimper (test de FOR (escalade) difficulté 12) et de passer par une fenêtre subit 1d6 points de dégâts de feu et doit réussir un test de DEX difficulté 15 pour ne pas prendre feu. Il est extrêmement difficile d'enfoncer la porte bloquée par une poutre (test de FOR difficulté 20), et chaque tentative nécessite un test de DEX difficulté 15 pour ne pas subir les brûlures des flammes (1d6 points de dégâts). Katherina s'est réfugiée à l'arrière de son chalet pour s'éloigner des flammes et est terrorisée.

Si les PJ interviennent, après deux rounds, Katherina doit réussir à chaque round un test de CON difficulté 15 majoré de +1 à chaque round suivant pour éviter de suffoquer. Deux échecs consécutifs signifient qu'elle subit 1d6 points de dégâts non létaux. Si elle subit 12 points de dégâts, elle tombe inconsciente et mourra 1d4+2 rounds plus tard.



Événement #2 - Andrzej Stolarek mortellement blessé

Lorsque les cyber-soldats ont débarqué, Andrzej, alors dans sa chambre d'hôte dans le chalet de Rudy, a vu le cyber-soldat au lance-flamme s'attaquer au chalet. Il a alors agrippé son sac à dos et a sauté par sa fenêtre, mais s'est retrouvé nez-à-nez avec un mitrailleur qui l'a grièvement touché à la poitrine. Andrzej n'est pas mort mais gît sur le sol. Tous les 5 rounds, il y a 20 % de chance qu'un cyber-soldat passe et l'achève. Il est urgent de déplacer Andrzej pour le mettre en lieu sûr ! →

Les Cyber-nazis



**Villageois de base**

NC 1/2

FOR +0 DEX +0 CON +1

INT +0 PER +0 CHA +0

DEF 10 PV 5 Init 10

Carabine +1 (50 m) DM 1d8

Chasseur

NC 1 (Endurci)

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +0 PER +1 CHA +0

DEF 11 PV 11 Init 13

Couteau +2 DM 1d4+1

Fusil de chasse +2 (30 m)

DM 1d10

Événement #3 – L'attaque de la maison des Krakowski

Des cris terrifiants d'enfants proviennent de la maison des Krakowski. Un groupe de 3 cyber-soldats mitrailleurs assiègent la maison. L'un d'eux tire au travers des fenêtres tandis que les Krakowski se recroquevillent à l'intérieur. Les deux autres essaient de défoncer la porte barricadée. Les Krakowski sont les seuls à ne pas avoir d'arme et ils sont donc sans défense, Grazyna étant juste armée d'une poêle.

À chaque round à partir de l'instant où les PJ décident d'intervenir, les cyber-soldats effectuent un test de FOR difficulté 20 pour défoncer la porte. Une fois celle-ci enfoncée, ils massacrent toute la famille et l'un d'eux est tué tous les 1d4 rounds. Il va falloir agir vite !

Événement #4 – La soucoupe volante

Bien qu'incontournable, vous pouvez utiliser cet événement comme une sorte de joker à un moment où les PJ se retrouvent en mauvaise posture ou lors de n'importe quel affrontement. Tandis que les PJ se battent ou semblent ne plus avoir le dessus face à leur(s) adversaire(s), un événement inattendu, presque surréaliste survient : plusieurs PJ, PNJ ou cyber-soldats se retrouvent brusquement dans le cercle d'un faisceau de lumière extrêmement vive provenant d'une « *soucoupe volante* » qui se place à moins d'une dizaine de mètres au-dessus d'eux en émettant un vrombissement métallique profond mais léger. Tout PJ ou PNJ dans la lumière doit effectuer un test de SAG (DD 10) pour ne pas être ébloui pendant 1d3 rounds. Les cyber-nazis dans la lumière sont aveuglés pour 1d4 rounds et les autres détournent leur attention des PJ pour tirer sur la soucoupe qui résiste

bien entendu aux impacts. Les PJ peuvent en profiter pour fuir ou pour attaquer les cyber-soldats captivés par l'OVNI. La soucoupe éteint ses projecteurs au bout de 1d4+2 rounds et disparaît dans la noirceur du ciel aussi rapidement et discrètement qu'elle est apparue.

Il est important que cet événement ait lieu afin de montrer la réelle présence d'E.T. et apporter une certaine confusion dans l'esprit des PJ. Des cyber-nazis c'est déjà n'importe quoi, mais il ne manquait plus que des aliens !

Événement #5 – Le cyber-soldat isolé

L'un des cyber-soldat poursuit obstinément Weronika Galinski autour de sa maison. Au bout de 3d4 rounds, elle glisse et tombe terrorisée. Alors que le cyber-soldat se place devant elle et pointe son arme sur son corps, dans un ultime élan, elle saisit un morceau de bois de chauffe qui traîne sur le sol et frappe l'arme qui se détourne et libère sa rafale dans la neige. Au round suivant, le cyber-soldat la vise à nouveau et va la tuer. Les PJ auront-ils le temps de la sauver ?

Événement #6 – Le restaurant en flamme

Le restaurant a été incendié par les cyber-nazis. Henryk et Sylwia Bressler luttent pour sauver leur établissement des flammes aidé par Sarah Meier, qui fait des gestes désespérés aux PJ pour qu'ils viennent les aider. Bâtiment essentiel de Jugów comme lieu de vie et habitation du chef du village, sa perte marquera en partie la mort du hameau. En tant que MJ, vous devez juger de l'efficacité de toute aide ou plan proposé pour éteindre le feu et permettre de sauver le bâtiment. Sans aide, le restaurant est condamné après 1d4+5 minutes.

Il est préférable que cet évènement ait lieu en dernier afin de ne pas subir en même temps les tirs nourris des cyber-nazis.

Tant que les PJ survivent et triomphent des cyber-soldats dans les événements précédents, on peut supposer que les PNJ réussissent d'autant et mettent fin à cette première vague de cyber-soldat-nazis. Malheureusement, plusieurs maisons sont en proie aux flammes, certains habitants sont morts dans l'attaque, les munitions manquent et de nouveaux cyber-soldats sont en approche. Il paraît évident que le hameau doit être abandonné.

La fuite

Si les PJ n'y pensent pas, l'un des PNJ pourra suggérer que leur seule chance est de fuir jusqu'au refuge de Kaplika. En effet, il devient impératif de prévenir les autorités et même l'armée, et seul Jorg Dinkel au refuge possède un émetteur radio. La route est malheureusement impraticable en voiture à cause de la neige, et l'utilisation du chasse-neige pour dégager la route prendra plusieurs heures. Les cyber-nazis étant en approche, la meilleure solution pour les distancer est d'utiliser des skis- une luge ou tout autre objet permettant d'avancer rapidement dans la neige.

Soit les PJ pensent avant tout à leur propre survie et s'emparent d'une luge ou de skis pour fuir, soit ils forment une arrière-garde pendant que les survivants évacuent. Dans le premier cas, ils doivent récupérer des skis ou une luge et rejoindre l'entrée du village en moins de 5 minutes. Dans le second cas, ils devront retenir les cyber-nazis pendant 10 minutes.

Pour quelques villageois c'est chacun pour soi et certains seront prêts à tout pour fuir rapidement. Certains essaient stupidement de prendre un

véhicule qui finit rapidement dans le fossé ou se retrouve immobilisé en travers de la route.

Il y a deux luges facilement repérables dans chaque maison où se trouvent des enfants (1, 5 et 11) et il y a 40 % de chance qu'il reste une vieille luge en bois dans le grenier, la cave ou une remise des maisons sans enfants. Il est possible de trouver (acheter ?) une luge au bazar. En ce qui concerne les skis, il y a une ou deux paires de ski de fond chez les Bressler (1) et Sarah Meier a ses propres skis de compétition. On trouve une paire de skis chez les Halborn (2), deux paires chez les Luczak (4), une paire chez les Graaf (6) et une paire jamais utilisée chez les Lewinski (11). Enfin, des raquettes sont disponibles dans presque toutes les maisons. Le MJ est libre de gérer ça à sa convenance.

Le Taser de Cipriano

Lors de la fuite, les PJ aperçoivent un cyber-soldat sortant de nulle part qui s'apprête à intercepter Cipriano qui file sur une luge. Les balles sifflent autour de Cipriano qui sort son Taser et tire en direction de son adversaire. Les électrodes du Taser touchent quasi-accidentellement le cyber-soldat qui s'effondre dans la neige comme une marionnette sous les yeux écarquillés de Cipriano. Cette scène permet aux PJ de remarquer que leurs adversaires semblent beaucoup plus vulnérables à l'électricité qu'aux balles. Toute électrocution suffisamment forte met un cyber-nazi à terre inconscient pour 1d6 tours.

Gare à la chute !

Si les PJ se souviennent de leur trajet à l'aller, ils savent que la route passait non loin d'un à-pic de 50 mètres qu'il va falloir longer. Après leur journée de marche, les combats et cette →



► fuite dans la nuit et la neige, les PJ sont fatigués et trempés. Il n'est pas évident de s'orienter à ski ou de diriger une luge de nuit. Chaque PJ doit effectuer trois tests de SAG (orientation) difficulté 12 pour s'orienter correctement dans l'obscurité. Chaque échec nécessite un test de DEX difficulté 12 pour réorienter convenablement la trajectoire. Chaque échec les fait se rapprocher de plus en plus de la falaise. Si un PJ échoue trois fois, il ne rend pas compte qu'il est arrivé jusqu'à l'à-pic et tombe dans le vide... jusqu'au lac en contrebas après une chute de 50 mètres... Libre au MJ de décider de la conclusion de cette chute...

Acte 3, le dernier refuge

Jugów est tombé et les survivants arrivent au refuge de Kaplica de nuit. Jorg est debout car il a entendu un vrombissement à l'extérieur et aperçu d'étranges lumières dans le ciel qui filaient vers la forêt.

Il n'en parlera pas tant que l'événement de la « *soucoupe volante* » n'est pas évoqué par les PJ ou PNJ. La nouvelle de l'attaque des cyber-soldats-nazis le stupéfie et il a du mal à réaliser ce qui est en train d'arriver. Le refuge est vide et Jorg fait de son mieux pour accueillir les réfugiés et soigner les blessés. Il distribue de la nourriture et des couvertures. Les blessés sont amenés dans le dortoir.

- Krzysztof Halborn est recroquevillé dans un coin et sanglote, sa femme Jana ayant été tué à Jugów.
- Cipriano Castronovo a survécu et est prêt à filer avec quelques provisions et inventera n'importe quelle excuse mensongère pour tenter de quitter les lieux : « *Je vais aller ouvrir l'œil au cas où ils arrivaient* », « *Quelqu'un doit donner*

l'alarme », « *Je ne sais pas me battre et je vais gêner* », etc.

- Sarah Meier pense avant tout à son avenir et trouve que c'est une mauvaise idée de rester au refuge. C'est uniquement parce qu'elle est blessée à une jambe qu'elle reste au refuge. Elle reste toutefois un des meilleurs tireurs à la carabine.
- Le vieux Roman Leonski a réussi on ne sait comment à rejoindre le refuge et n'arrête pas de grommeler des propos incohérents au sujet des aliens.

Comme dans tout bon film d'horreur, les lâches abandonnant le groupe payeront impitoyablement leur couardise en subissant soit les assauts des cyber-nazis, soit en faisant une mauvaise chute du haut d'un à-pic.

Le refuge sera la prochaine cible des cyber-nazis aussi va-t-il falloir préparer sa défense et prévenir les autorités.

Les révélations de Jorg

Jorg Dinkel indique aux survivants qu'il a envoyé un message radio aux autorités et il espère qu'ils enverront des renforts au plus vite mais avec la route enneigée ils risquent de ne pas être là avant le lendemain au mieux !

Il finit par aborder un autre sujet avec les PJ. « *Mon prédécesseur Ralf Meister m'a parlé d'une chose avant de mourir. Pendant la guerre, il faisait partie de l'Armia Krajowa, la résistance Polonaise, et il m'a confié qu'à cette époque, il avait volé des armes aux nazis et les avait cachées quelque part dans la chapelle. Malheureusement, il a emporté l'emplacement de cette cache avec lui. Il y a toujours eu des rumeurs de tunnels dans ces montagnes, mais j'avoue ne jamais avoir pris le*

temps de chercher depuis mon arrivée ici. La chapelle est devenue un refuge mais, si cette cache existe et renferme des armes, cela nous serait d'un grand secours. Peut-être que vous pourriez essayer de chercher pendant que nous organisons la défense et que je m'occupe des blessés. »

Un tour à la cave

En explorant le refuge, les PJ vont immanquablement se rendre à la cave qui était à l'origine une ancienne crypte. Poussiéreuse et très humide, elle contient plusieurs niches ou reposaient autrefois des corps mais qui servent maintenant à entreposer les bouteilles de vin. De nombreux casiers à bouteilles couvrent également des murs. On trouve également des planches, des cordes, quelques outils et une lanterne dans la cave.

En observant attentivement les murs, un PJ réussissant un test d'INT (investigation) difficulté 15 remarquera que le mur derrière l'un des casiers n'est en réalité pas de la roche comme le reste de la crypte mais un mur de briques recouvert de plâtre imitant la pierre. Les PJ vont devoir défoncer cette portion de mur à coup de masse (présente dans les outils) occasionnant beaucoup de bruit et de poussière mais révélant un tunnel obscur, humide et lugubre duquel provient pourtant un courant d'air frais (venant du puits). Il n'y a pas de difficulté particulière pour défoncer le mur, mais cela prend 5 bonnes minutes.

Le tunnel secret

Ce tunnel est totalement inconnu de Jorg. Les PJ qui avancent prudemment ont droit à un test passif de SAG (perception) difficulté 15 pour repérer les deux « pièges » présents dans le passage.

Piège #1 – La fosse cachée.

Dans l'angle du tunnel, le sol est en bois. Les planches sont pourries et tout poids d'au moins 25 Kg fait s'effondrer les planches. La fosse fait 3 mètres de profondeur, occasionnant 1d6 points de dégâts.

Piège #2 – L'escalier traître.

Après deux marches, la troisième n'est pas fixée et bascule, faisant dégringoler la victime au bas des escaliers en occasionnant 1d6 points de dégâts. Un test de DEX (DD 15) permet de bien se réceptionner et d'éviter les dégâts. Tout objet tenu est lâché.

Le bas de l'escalier est très humide et un air frais se fait sentir. S'il fait jour, la clarté est visible au bout du tunnel qui débouche sur le puits situé à l'extérieur de la chapelle. Le puits est fermé par une grille scellée aux épais barreaux dans sa partie supérieure.

La cache

À l'angle du tunnel, un test de SAG (perception) difficulté 15 permet là encore de remarquer une portion de mur en briques recouvertes de plâtre. En défonçant le mur, les PJ se retrouvent dans un tunnel fermé doté de deux grandes niches de part et d'autre.

Dans la niche de gauche se trouve une sorte de valise métallique oxydée d'aspect militaire. La valise contient 15 grenades à main (Stielhandgranate 24).

Dans la niche de droite se trouve un sac contenant cinq tubes d'un médicament appelé *Pervitin* avec des inscriptions en allemand. Il s'agit de cachets de méthamphétamine (crystal meth) dont le nom est clairement lisible. Tout PJ ou PNJ qui en consomme un cachet voit sa confiance en soi décuplée, sa vigilance stimulée, sa fatigue et son →



► anxiété disparaître, ce qui lui octroie un bonus de +1 en CON, INT, SAG pour 8 heures. Une prise plus importante dure 24 heures mais entraîne hallucinations, paranoïa et agressivité excessive. Une absorption ponctuelle n'entraînera pas d'addiction.

Enfin, face à l'entrée se trouve une table à tiroir sur laquelle est posé un étrange appareil : un cylindre vertical coiffé d'un chapeau en forme de cône tronqué munis d'une rangée de petites lumières bleues palpitantes. De part et d'autre de ce cylindre centrale partent deux autres cylindres de verre horizontaux renforcés par des anneaux métalliques et se terminant par deux sphères de 30 centimètres de diamètres sur lesquelles de légers reliefs dessinent des formes géométriques circulaires rappelant les *crop-circles*. L'appareil est le générateur à antimatière de l'OVNI crashé. Après les événements précédents, même si les PJ ne comprennent pas vraiment ce qui se passe, le lien entre l'appareil et les E.T. devrait être assez évident. Le générateur est très lourd et il faut deux personnes pour le transporter.

Les PJ ne peuvent rien faire avec le générateur mais il est souhaitable qu'ils le sortent des tunnels plutôt que de tenter quoique ce soit d'inconsidéré avec.

À côté du générateur sont posées une mitrailleuse MG42 (mitrailleuse légère) et une boîte métallique de 5 bandes de 250 balles (7.92 mm). La mitrailleuse pèse un peu moins de 20 Kg. Sur un résultat de 20, l'arme occasionne des dégâts doublés mais surchauffe et doit refroidir le round suivant.

Dans le tiroir de la table, les PJ peuvent trouver un petit carnet avec divers notes griffonnées dont deux font mention du générateur :

(...) L'appareil est impressionnant tant par sa conception que par son apparence inhabituelle. Ces skurwysyn [salauds en polonais] travaillent sur je ne sais quoi dans leurs tunnels, mais ça fait froid dans le dos. (...)

(...) Après diverses tentatives, je n'arrive toujours pas à comprendre à quoi sert l'appareil volé aux nazis. Une chose est sûre, les lumières qui l'animent ne faiblissent pas avec le temps, il doit donc avoir sa propre source d'énergie. Ces satanés allemands semblent avoir des années d'avance technologique ! Nos moyens et connaissances ne suffisent pas. Je me demande jusqu'où iraient les nazis pour récupérer un tel objet ? (...)

(...) Do Diabla ! Impossible d'en tirer quoi que ce soit. Je ne sais plus quoi faire. Comment ont-ils pu fabriquer une telle chose ? (...)

En sortant du sous-sol

En ressortant de la cave, les PJ devraient avoir ramené le générateur à antimatière, la valise de grenades, la mitrailleuse et éventuellement des tubes de méthamphétamines. Pendant qu'ils fouillaient les tunnels, les cyber-nazis se rapprochent lentement vers le refuge.

En voyant le générateur, Jorg devient tout excité et dit : « *L'appareil de Ralph ! Il m'en avait parlé une fois. Un objet du futur qu'il disait. Je n'avais jamais vraiment cru ses balivernes...* »

Tout le monde ou presque ayant été témoin de l'évènement de la « *soucoupe volante* » au hameau, l'un des PNJ pourra dire : « *Je parierai que ces martiens sont venus pour récupérer cet engin. Ça doit être quelque chose d'important pour eux.* »

Après quelques minutes de réflexions, Jorg dit : « *Il nous reste peu*

de temps. Nous n'avons aucune idée de la manière de faire fonctionner cet appareil mais il semblait intéresser les nazis et les aliens doivent être là pour le reprendre. J'ai aperçu les petits gars que vous aviez croisé sur la route l'autre jour. Ils rôdaient autour du puits juste avant la tombée de la nuit, puis j'ai vu votre fameuse soucoupe qui se dirigeait vers la forêt il y a moins d'une heure. Ça fait beaucoup de coïncidences ! Ces aliens veulent l'appareil, nous l'avons ! Eux ont une technologie supérieure qui pourrait nous aider ! Peut-être pourrions-nous leur proposer un marché ? »

L'idée pourra paraître folle et les PJ ne seront peut-être pas très chaud d'aller de nuit dans les bois pour tenter de passer un marché avec des E.T., d'autant plus après la journée qu'ils viennent de passer et avec des cyber-soldats dans les parages. S'ils refusent, ils pourront peut-être s'en sortir avec ce qu'ils ont, et si la situation tourne vraiment mal, les E.T. pourront intervenir plus tard pendant la bataille pour récupérer le générateur à antimatière et éviter qu'il ne tombe dans les mains de Tadeusz.

À la rencontre des E.T.

Si les PJ ont accepté de partir à la recherche des E.T., la partie la plus délicate consiste maintenant à les trouver et à négocier ! Les petits-gris ont laissés des traces nettes dans la neige autour du refuge qui partent en direction de la forêt mais, avec la nuit, il n'est pas évident de les trouver (test de SAG (perception) difficulté 15 pour les trouver, puis test de SAG (pistage) difficulté 10 pour suivre la piste. Si les PJ perdent la piste, un autre test identique devrait permettre de la retrouver sans trop de difficulté et elles aboutissent dans

une clairière où elles s'arrêtent brusquement. Il s'agit de la clairière dans laquelle les PJ sont peut-être déjà venus après l'accident au début de l'aventure.

De nuit, il est difficile de remarquer le *crop-circles* toujours présent au beau milieu de la clairière. Dès qu'ils sont sur place, les PJ sont sous la surveillance des petits-gris dans leur vaisseau stationné en mode furtif juste au dessus des arbres et ils écouteront ce qu'ils disent.

S'ils voient que les PJ semblent vouloir communiquer avec eux en appelant, en criant, en regardant tout autour d'eux, un petits-gris fait apparaître au sol un hologramme de sa personne dans une vive lumière bleutée, cette fois-ci sans son déguisement ridicule, mais avec une combinaison argentée. Ils utilisent le même appareil contre sa gorge pour parler :

Petit-gris : « Vous, *pas bouger. Parlez. Moi écouter.* »

L'échange qui s'en suivra ressemblera certainement à quelque chose de ce genre et il est ici à titre d'exemple.

PJ : Nous savons que vous voulez récupérer cet appareil mais nous avons besoin de votre aide en échange.

Petit-gris : « *Quoi vous vouloir ?* »

PJ : Que vous nous aidiez contre les soldats qui nous attaquent.

Petit-gris : « *Vous vouloir nous éliminer humains avec armure noire et armes. Vous donner générateur. Nous partir ?* »

L'hologramme du petit-gris semble scruter pendant de longues secondes le visage des PJ illuminé par sa lumière bleutée. Si les PJ n'ont pas le générateur avec eux, il dit alors : « *Vous apporter générateur ici.* »

Puis la projection holographique s'arrête brusquement, laissant →





Tadeusz

les PJ dans le noir et le silence de la forêt durant une minute...

Si les PJ ont transporté le générateur à antimatière avec eux, le vaisseau sort brusquement de sa furtivité en vrombissant et projette une colonne de lumière au centre de la clairière comme pour indiquer un emplacement. Si les PJ déposent le générateur dans le cercle de lumière, après quelques secondes, les petits-gris le téléportent à l'intérieur de leur vaisseau, ce qui forme en même temps un nouveau *crop-circle* à la surface de la neige. Le vaisseau replonge instantanément à nouveau en mode furtif, laissant les PJ à nouveau seuls dans le silence de la nuit au milieu de la forêt, avec l'étrange impression d'avoir rêvé tout cela. Ce sont les détonations de fusils en direction du refuge qui les rappellent à la réalité...

L'ultime bataille

Les PJ doivent refaire le trajet en sens inverse vers le refuge. Les combats font rage autour de l'édifice. Des détonations et des cris retentissent. La situation va dépendre du nombre d'événements réussis au hameau. Une troupe d'assaut de cyber-nazis déferlent sur le refuge, comprenant 25 soldats. Pour chaque événement réussi à la bataille de Jugów (maximum 5), enlevez 1d4 cyber-nazis, ce qui devrait en laisser une douzaine en moyenne.

Les PJ livrent une lutte acharnée contre les cyber-soldats avec les moyens du bord : quelques mitraillettes et fusils rapportés du hameau mais surtout les grenades et la mitrailleuse trouvées au sous-sol.

Après trois rounds, la soucoupe des petits-gris vient se positionner au dessus du champ de bataille. Le vaisseau peut effectuer un tir laser sur une cible en se positionnant juste

au-dessus, occasionnant 4d8 points de dégâts. Au cours d'un round, le vaisseau peut se déplacer de 9 m et effectuer un tir s'il est au dessus d'une cible. Après 10 tirs il prend de l'altitude et disparaît...

L'attaque de Tadeusz

Lorsque Tadeusz s'aperçoit qu'un OVNI est présent et décime ses soldats, il se précipite au combat dans son armure. La confrontation finale entre les PJ et le dément arrive enfin. Libre à vous de choisir à quel moment cela se produit durant la bataille finale.

Créature. Tadeusz.

Si les PJ ont de gros problèmes, n'hésitez pas à faire intervenir le vaisseau des petits-gris à la rescousse. Aleksander Grabowski peut même craquer et se sacrifier de façon dramatique en dégoupillant deux grenades et en se précipitant sur Tadeusz.

Au moment où Tadeusz encaisse le coup fatal, il appuie sur une télécommande qui déclenche une série d'explosions au fond de la vallée, condamnant définitivement la grotte qui lui permettait d'accéder aux tunnels.

Conclusion

Une fois le calme revenu, il ne reste comme seuls témoins de tous ces événements que les quelques blessés, probablement de nombreux morts et un village en parti rasé. L'armée arrive le lendemain matin avec trois hélicoptères lourds, prend en charge les blessés et interroge les survivants. L'accès à Jugów et au vallon est fermé jusqu'à nouvel ordre.

Pierre Balandier, avec l'aide de Laurent
« Kegrone » Bernasconi à la technique
Illustrations et plan : Jems Bouzerna

Tadeusz

Tadeusz est vêtu d'une armure lourde réduisant sa vitesse, mais résistante et doté d'un armement lourd. Son bras droit armé d'une mitrailleuse peut également faire sortir une lame pour le contact.

Son bras gauche comporte au-dessus de la main gantée un lance-grenade pouvant lancer 2 grenades.

NC 4

FOR +2 DEX +0 CON +2

INT +2 PER +1 CHA +1

DEF 15 PV 29 (RD5) Init 17

Attaque double (L) : Tadeusz peut réaliser deux attaques, la seconde est effectuée avec un d12 au lieu du d20.

Lame +5 DM 1d8+4

Mitrailleuse +6 (50 m)

DM 2d10 + 1

Lance-grenade (20 m) +6

DM 3d6 sur 5 m de rayon

(DEX 15 pour ½ DM).



CHRONIQUES OUBLIÉES WEST

TROISIÈME PARTIE



JOUER À COW, LA SUITE

Ce petit chapitre complémentaire vous présente une règle alternative pour gérer l'initiative grâce au poker, des nouvelles règles avancées concernant les armes et l'équipement et deux nouveaux prétrisés.

RÈGLE ALTERNATIVE : POKER ET INITIATIVE

Afin de renforcer l'ambiance de vos parties de COW, vous pouvez choisir de déterminer l'initiative à l'aide d'un jeu de carte plutôt que d'utiliser la valeur d'initiative comme c'est le cas dans la règle normale. L'initiative n'est tirée qu'une seule fois. Afin de ne pas ralentir le déroulé de l'action, l'ordre de résolution des actions demeure le même à chaque tour jusqu'à la fin du combat. L'idée de cette petite règle maison a été honteusement piquée à Houari Benkhera, merci à lui.

La mécanique, qui consiste en une rapide partie de poker, est la suivante :

1. Le meneur de jeu tire 3 cartes et les dispose, face découverte, au milieu de la table.
2. Chaque joueur tire, dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur à la gauche du MJ, 3 cartes + un nombre de carte égal à son modificateur de DEX. Le meneur de jeu fait de même pour son ou ses PNJ.
3. Il est possible de dépenser 1 PC pour obtenir 2 cartes supplémentaires (donc piocher 5 cartes au lieu de 3).
4. Si un joueur a un modificateur de DEX négatif, il déduit ce dernier du nombre de cartes qu'il tire. Un personnage qui dispose d'un modificateur de -2 devra donc composer avec une main incomplète de 4 cartes.

5. Si des capacités spéciales octroient un bonus supplémentaire à l'initiative, le joueur tire un nombre de cartes supplémentaire égal à la valeur du bonus octroyée. Le MJ fait de même pour son ou ses PNJ.

6. Chaque joueur compose alors la meilleure main de 5 cartes possible en combinant ses cartes et les 3 cartes disposées sur la table.

7. Chaque joueur montre sa main, dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur à la gauche du MJ. Le MJ révèle sa main en dernier (pour le suspense) et prend note de l'ordre de résolution des actions.

8. Les actions se résolvent en commençant par la meilleure main et en finissant par la moins bonne. Un personnage peut choisir de retarder son action. Il agit au moment qui lui convient le mieux.

Au tour suivant, les actions sont résolues dans le même ordre, jusqu'à la fin de la scène de combat.

L'ordre des mains, classées de la plus faible à la plus forte, est le suivant :

1. **Carte forte** : Faute de jeu, c'est la carte la plus forte qui fixe la valeur de la main.
2. **Paire** : Il s'agit de 2 cartes identiques (forcément de couleurs différentes).
3. **Deux paires** : Le joueur dispose de 2 paires.
4. **Brelan** : Cette main se compose de 3 cartes identiques et de deux cartes dépareillées.
5. **Quinte** : Dans ce cas de figure, le joueur dispose de 5 cartes dont les valeurs se suivent mais qui sont de couleurs différentes. →

QU'EST-CE QUE COW ?

Chroniques Oubliées West (COW) est un supplément à *Chroniques Oubliées Contemporain (COC)*. Un module qui est décliné dans *Casus* en trois parties. La première partie, reprenant l'introduction, le contexte, la majorité des règles spécifiques et des descriptions des sociétés secrètes, ainsi que les six personnages prétrisés, a été publiée dans *Casus Belli* #30. La deuxième, publiée dans *Casus Belli* #31, concernait quelques règles supplémentaires et surtout du background relatif aux principales forces en présence et les sociétés secrètes animant l'univers. Voici la troisième et dernière partie dont la majorité est occupée par un grand scénario pour se lancer. COW est un univers uchronique qui se déroule dans le contexte de la guerre civile américaine. Situé en 1868, l'action mêle espionnage, western classique et un zeste de fantastique, à travers le Steampunk et certaines formes de magie. Ce cocktail particulier autorise différents tons et différents styles de jeu entre lesquels vous êtes libre de choisir.

Auteur : Mehdi Sahmi
Illustrateur : Benjamin Giletti





Si tu ne sais pas qui est le pigeon...

- ▶ **6. Couleur :** La main se compose de 5 cartes de la même couleur qui ne se suivent pas.
- 7. Full :** Le joueur dispose d'un brelan et d'une paire.
- 8. Carré :** La main se compose de 4 cartes identiques.
- 9. Quinte Flush :** Le joueur dispose de cinq cartes de la même couleur qui se suivent
- 10. Quinte Flush royale :** La combinaison la plus prestigieuse au poker consiste en une quinte flush qui se termine par un as.

En cas de main identique mais de valeur différente, c'est la combinaison dont la valeur de la carte ou des cartes est la plus forte qui l'emporte. En cas de main identique en tout point, les joueurs comparent la valeur de leur DEX (ou de la caractéristique qu'ils utilisent pour déterminer leur initiative). Si ces dernières sont égales, les personnages agissent simultanément. C'est rare mais cela arrive.

LES ARMES DANS LE MONDE DE COW

Toute guerre se fait avec des armes. De ce point de vue, la guerre civile américaine fut bien pourvue. D'une part, l'industrie de l'armement était déjà florissante grâce au second amendement qui permettait à chacun de posséder des armes. D'autre part, le gouvernement fédéral disposait d'immenses stocks dans ses arsenaux. Malgré tout, Union et Confédération importèrent des armes d'Europe en quantité massive.

Il est à noter que les confédérés utilisaient le LeMat qu'ils importaient de France ainsi que des copies du Colt Navy produit par divers manufacturiers tel que Griswold & Gunnison, Leech & Rigdon ou Spiller & Burr. Quant aux fusils, les confédérés utilisaient les fusils Enfield pattern 1853 et une copie du Springfield 1861 produite dans les arsenaux de Fayetteville en Caroline du nord. Par ailleurs assez mal équipés en artillerie, les ➔

Armes blanches (a)	DM	Portée pratique	Poids moyen	Prix moyen	FOR	Exemple
Arme improvisée	1d4	5 (projectiles)	N/A	N/A	8	Tesson de bouteille, Caillou, Bâton
Arme blanche légère	1d6	20 (arc court)	0,5 kg	\$4	10	Poignard, Baïonnette, Arc court, Fouet
Arme blanche lourde	1d8	40 (arc long)	1,5 kg	\$8	12	Sabre, Tomahawk, Arc long
Arme blanche exceptionnelle	1d10	N/A	variable	inestimable	12	Sabre de facture exceptionnelle, Tronçonneuse à vapeur
Armes à feu	DM	Portée pratique	Poids moyen	Prix moyen	FOR	Exemple (*)
Pistolets et revolvers de petit calibre	1D8	10	1 kg	\$8	8	Derringer vest pocket 1863 (1) (b), Colt Navy 1851 (6)
Revolvers de gros calibre	1d10	20	1,5 kg	\$8	10	Colt Dragoon 1848 (6), LeMat 1856 (10) (c), Colt Army 1860 (6), Remington Double Derringer 1866 (2) (b)
Fusils et carabines	1d10	80	4 kg	\$16	10	Enfield 1853 (1), Sharps 1859 (1), Henry 1860 (15), Springfield 1861 (1), Spencer 1862 (7), Winchester 1866 (15)
Shotgun de calibre 12	1d12	40	4 kg	\$16	12	Fusil de chasse (2), Shotgun à canon scié (2) (d)
Armes lourdes	DM	Portée pratique	Poids moyen	Prix moyen	FOR	Exemple (*)
Grenade	3d6 (e)	10	1 kg	\$16	N/A	Grenade Ketchum 1861 (f)
Mitrailleuse	3d8	80	monté sur roues	\$1200	N/A	Mitrailleuse Colt Gatling 1862 (100 coups / minute), Mitrailleuse à vapeur (200 coups / minute)
Mortiers et canon de campagne	3d10 (g)	200	monté sur roues	\$800	N/A	Canon 12 livres Napoléon 1857, Canon d'ordonnance de 3 pouces, Canon 10 livres Parrott
Explosif et mines	variable (h)	N/A	variable	\$4 / unité	N/A	Poudre à canon, Bâton de dynamite Nobel 1866, Mine à horlogerie (i)

Notes

(*) la capacité du chargeur précisée entre parenthèse pour chaque arme

- (a) Le modificateur de force s'applique. Les armes contondantes infligent des DM temporaires
- (b) Les modèles Derringer tiennent dans une poche de veste et pèsent 500 g
- (c) La capacité du LeMat est de 9 coups + 1 coup de chevrotine calibre 16, tiré depuis le canon central (DM 1d12)
- (d) Le canon scié a une portée de 20 mètres et pèse 3 kg
- (e) Aire d'effet : -1 dé DM par mètre
- (f) La grenade Mitchum exige un test réussi avec une marge de 5 points pour tomber sur son déclencheur
- (g) Les DM sont de 6d10 pour les canons lourds et de siège
- (h) Les DM sont de 1d12 par bâton de dynamite ou par kilo de poudre à canon
- (i) Les mines à horlogerie causent 3d10 DM. Jetez 1d10 au moment du déclenchement. Sur un résultat de 1, la mine ne se déclenche pas. Ces mines coûtent \$100 l'unité

confédérés utilisaient surtout des copies du canon 12 livres Napoléon.

La guerre civile coïncide avec une évolution technique majeure des armes à feu. C'est à ce moment précis que l'armement passe du mousquet à silex à canon lisse et balles ronde au fusil à percussion à canon strié et balles cylindro-conique dites « *Minié* » du nom de leur inventeur français. Ces « *améliorations* », qui permettent d'augmenter fiabilité, précision, puissance de feu et cadence de tir, expliquent en grande partie le carnage caractéristique de cette première guerre moderne.

L'artillerie connaît également une évolution technique similaire pendant la guerre. L'intérieur de certains canons mobiles et fixes est également rayé et les projectiles sont rapidement conçus sur le modèle des balles « *Minié* ». Cette modification permet de doubler le poids des obus et, par conséquent, leur puissance de feu. Enfin, les armées fédérales et confédérées recourent largement aux mortiers. D'imposants modèles sont montés sur voie ferrée, annonçant les dispositifs d'artillerie mobile de la première guerre mondiale.

De nouveaux armements sont également développés, annonceurs des méthodes de combats destructrices des guerres du vingtième siècle, à l'instar des premières grenades à main, des mitrailleuses à manivelle et à vapeur ou, encore, des mines terrestres et maritimes. Historiquement, ces dernières consistent en des explosifs enterrés et déclenchés à distance par un artificier ou fixées sur la coque d'un navire par un plongeur. Dans le monde uchronique de COW, des mines dérivantes

ou enterrées existent déjà. Conçues par les savants fous de l'Union, elles sont actionnées par des déclencheurs sensibles à la pression ou aux chocs et actionnées par un mécanisme d'horlogerie sophistiqué. Compte tenu de leur prix, elles sont relativement rares. On les trouve surtout concentrées sur les sites les plus stratégiques comme le long de la DMZ, dans le Mississippi et au large des principaux ports de la Confédération.

Bien entendu, il ne s'agit pas de faire la liste de toutes les armes disponibles utilisées pendant la décennie 1860. La liste suivante est avant tout conçue pour vous fournir quelques références et statistiques approximatives concernant les armes à la disposition des protagonistes de vos aventures.

L'ÉQUIPEMENT DANS LE MONDE DE COW

En plus de vous fournir une liste de biens et services, ce paragraphe vous propose de gamifier ces derniers à l'aide de quelques mécanismes simples.

Le tableau ci-dessous vous permet de déterminer le prix d'un bien ou d'un service en fonction de sa qualité et de sa disponibilité. La qualité d'un bien dépendra de sa facture, celle d'un service des prestations qui la caractérisent. La disponibilité, autrement dit l'offre, a également une influence sur la valeur des choses.

Par exemple, le prix d'une robe faite d'un assemblage complexe par un tailleur réputé (x4) de textiles peu communs car importés d'Europe (x2 voire x4) coûte beaucoup plus cher qu'une robe de coton (x1) aux

Disponibilité \ Qualité	Médiocre	Correcte	Excellente
Commun	x1	x2	x4
Peu répandu	x2	x4	x8
Rare	x4	x8	x16

USD ? CSD ? GBP ?

Dans cette aide de jeu, tous les prix sont exprimés en dollar US (USD). Au début de la guerre, la Confédération lance sa propre monnaie, le Confederate States Dollar (CSD), afin de s'affranchir de la tutelle économique du Nord, mais aussi et surtout afin de financer son effort de guerre. Historiquement, cette monnaie se dévalue à mesure que les chances de l'emporter s'amenuisent. Le CSD perd ainsi jusqu'à 94 % de sa valeur avant de disparaître. Dans l'uchronie de COW, le CSD existe toujours, bien qu'il ait perdu 50 % de sa valeur. En effet, le cessez-le-feu et le soutien financier et militaire de l'Empire britannique permet pour l'instant à la monnaie de la Confédération de se maintenir à un niveau acceptable. En termes de jeu, doublez le prix de tous les produits payés en CSD, sachant que cette monnaie n'a aucune valeur au Nord tandis qu'au Sud, de nombreux commerçants confédérés n'acceptent que celle-ci par patriotisme.

Par ailleurs, dans les grandes villes du Sud et partout où les britanniques ont disposés des troupes, la livre sterling (GBP) est également acceptée par la plupart des commerçants. La parité entre le GBP et l'USD a considérablement fluctué pendant la guerre civile, entre 5 USD pour 1 GBP et 10 USD pour 1 GBP au plus fort de la guerre. Dans le monde de COW, compte tenu de la dévaluation des monnaies américaines causée par la crise économique et l'avenir incertain du cessez-le-feu, 1 GBP vaut 8 USD et 16 CSD. Ces taux de change encouragent la spéculation et le marché noir. Pour couronner le tout, cette situation, qui confère aux britanniques un considérable pouvoir d'achat, ajoute au ressentiment des sudistes qui voient dans la présence de la monnaie britannique une forme de recolonisation de leur pays.

coutures simples mais bien faite par la couturière du village (x2). De même, un billet de train de troisième classe (x1) coûtera moins cher qu'un billet de seconde (x2) ou première classe (x4). Et plus ces billets de train sont difficiles à obtenir, par exemple parce que le train est presque complet, plus ils sont chers.

En termes de jeu, les biens et services de médiocre qualité présentent systématiquement un défaut. À l'inverse, les biens et services d'excellente qualité octroieront des bonus. Les tableaux de biens et services détaillent les malus/bonus octroyés pour chaque élément. Vous êtes naturellement libre de vous servir de cette règle ou d'inventer d'autres malus et bonus. Afin d'éviter tout excès dans un sens ou un autre, il est important de tenir compte du fait que les malus et bonus ne sont pas cumulatifs. Si un personnage porte des vêtements accordant un bonus de +2 à son CHA, le bonus ne s'applique qu'une fois. S'il porte à la fois un vêtement qui lui accorde un bonus de +2 et un autre qui lui accorde un bonus de -2, les modificateurs

s'annulent. Il en va de même si le personnage prend un bon repas avec un excellent alcool, il ne gagne que 1 PC cette semaine-là.

Quant à la disponibilité des biens et services, n'hésitez pas à demander à vos joueurs de réussir un jet de CHA difficulté 10 (peu répandu) ou 15 (rare) afin de convaincre le fournisseur de faire jouer son réseau. Vous pouvez aussi jouer sur les délais. Un bien ou service peu commun demandera 1 semaine d'attente ou se trouve à une semaine du lieu où se trouve le personnage. Un bien ou service rare demandera 1 mois afin de l'obtenir ou se trouvera à un mois de distance du lieu où se trouve le personnage.

En principe, les prix devraient aussi varier selon que le personnage se trouve dans une grande ville du pays, dans une région habitée ou au milieu des territoires sauvages. Effectivement, ce paramètre joue positivement sur la disponibilité du bien mais celui-ci est contrebalancé par le fait que le coût de la vie dans les grandes villes est plus élevé. Le plus simple est donc de ne pas en tenir compte. ➔



Vêtements	Tarif (*)	Malus qualité médiocre	Bonus qualité excellente
Chapeau	\$4,00	-2 aux jets de CHA. Chapeau mal ajusté ou troué	+2 aux jets de CHA. Chapeau élégant et seyant, à condition de le maintenir propre et en bon état
Tenue de voyage / de travail	\$4,00	-2 aux jets de CHA. Apparence de vagabond	+2 aux jets de CHA. Tenue élégante et seyante à condition de la maintenir propre et en bon état
Robe	\$8,00	-2 aux jets de CHA. Tenue trop usée ou trop aguichante pour être «honnête»	+2 aux jets de CHA. Tenue élégante et seyante à condition de la maintenir propre et en bon état
Dessous (bas, crinoline, corset...)	\$4,00	-2 aux jets de CHA. Tenue trop usée ou trop aguichante pour être «honnête»	+2 aux jets de CHA. Tenue élégante et seyante à condition de la maintenir propre et en bon état
Holster	\$8,00	-2 aux jets d'initiative lorsque le personnage doit dégainer	+2 aux jets d'initiative lorsque le personnage doit dégainer
Bottes et chaussures	\$4,00	-2 aux jets de DEX liés à la course et l'équilibre. Bottes trop grandes ou qui baillent	+2 aux jets de DEX liés à la course et l'équilibre. Bottes élégantes et parfaitement ajustées
Costume de ville / du dimanche	\$8,00	-2 aux jets de CHA. Apparence de vagabond	+2 aux jets de CHA. Tenue élégante et seyante à condition de la maintenir propre et en bon état
Manteau cache-poussière	\$8,00	-2 aux jets de DEX dû à l'encombrement	+2 DEF. Le manteau ample rend le personnage moins facile à cibler
Manteau chaud	\$12,00	-2 aux jets de DEX dû à l'encombrement	+2 aux jets de CON contre le froid. Le manteau est particulièrement chaud

Objets	Tarif (*)	Malus qualité médiocre	Bonus qualité excellente
Boussole	\$2,00	Jet 1d6. Indique la mauvaise direction sur un 1	Contre 1 PC, la jolie boussole de poche encaisse les dégâts à la place du personnage et est détruite
Montre de gousset	\$2,00	Jet 1d6. S'est arrêté et doit être remontée sur un jet de 1	Contre 1 PC, la belle montre de poche encaisse les dégâts à la place du personnage et est détruite
Longue-vue	\$4,00	-2 aux jets de PER. Lentilles mal alignées	+2 aux jets de PER. Longue-vue de facture exceptionnelle
Menottes et chaînes	\$2,00	Jet 1d6. Les menottes se détachent toutes seules sur un 1. Une tentative par jour et par nuit.	-2 aux jets de DEX ou de FOR pour crocheter les menottes ou briser les chaînes
Arme blanche	voir tableau d'armes	-1 aux DM. L'arme est émoussée et casse net sur un échec critique	+1 aux DM et +1 au jet d'attaque. L'arme est aiguisée et bien équilibrée
Arme à feu	voir tableau d'armes	-1 aux DM et -1 au jet d'attaque. L'arme est une pétroire imprécise	+1 aux DM et +1 au jet d'attaque. L'arme est une pièce d'orfèvrerie meurtrière
Arme lourde	voir tableau d'armes	L'arme explose en cas d'échec critique. La conception médiocre de l'arme la rend dangereuse	+1 dé de DM. L'excellence de la conception de l'arme la rend dévastatrice
Munitions (par recharge)	\$2,00	Sur un résultat de 2 lors du jet de tir, la balle ne part pas.	+2 DM. Munitions de très bonne qualité
Selle de cheval	\$4,00	-2 aux jets de DEX liés à l'équitation	+2 aux jets de DEX liés à l'équitation
Lasso	\$2,00	-2 aux jets de DEX liés au maniement du lasso	+2 aux jets de DEX liés au maniement du lasso
Sac de couchage	\$2,00	-2 aux jets de CHA. Piqûres de puces qui vivent dans le sac	Sac de couchage si confortable qu'elle repose autant qu'un vrai lit
Lampe à huile	\$2,00	Jet 1d6 à un moment choisi par le MJ. La lampe s'éteint sur un résultat de 1	Lampe à pétrole puissante avec dispositif anti-tem-pête. Pas de malus aux jets de PER
Appareil photo	\$8,00	Jet 1d6. La photo est floue sur un résultat de 1	Appareil photo et flash miniaturisé avec trépied télescopique. Le tout tient dans une sacoche
Tabac (boîte ou à chiquer)	\$1,00	-2 aux jets de CHA. Mauvaise haleine et dents noires	Produit agréable à consommer mais toujours aussi cancérigène. Le tabac est mauvais pour la santé !
Outil (marteau, pioche...)	\$1,00	Jet 1d6 par usage. La tête se détache du manche et heurte un objet ou une personne sur un 1	+2 aux jets de DEX lorsque l'outil est utilisé conformément à sa destination. Notamment, le bonus ne s'applique pas au combat)

Jeu de cartes	\$0,50	Jeu usé. Risque d'être accusé de tricher car les cartes sont reconnaissables	+2 aux jets de PER liés aux jeux de cartes. Jeu impeccable dont seul vous pouvez reconnaître certaines cartes.
Kit de cuisine de voyage	\$2,00	Ensemble encombrant qui permet au mieux de concocter une cuisine médiocre	+1 PC une fois par semaine. Ensemble peu encombrant qui permet de concocter une cuisine excellente
Harmonica	\$2,00	-2 aux jets de CHA car l'instrument est désaccordé	+2 aux jets de CHA. Instrument de marque prestigieuse et parfaitement accordé
Guitare, violon ou trompette	\$4,00	-2 aux jets de CHA car l'instrument est désaccordé	+2 aux jets de CHA. Instrument de marque prestigieuse et parfaitement accordé
Piano	\$16,00	-2 aux jets de CHA car l'instrument est désaccordé	+2 aux jets de CHA. Instrument de marque prestigieuse et parfaitement accordé

Services	Tarif (*)	Malus qualité médiocre	Bonus qualité excellente
Chambre d'hôtel	\$2,00	-2 aux jets de CHA pendant 24H. Piqûres de puces qui vivent dans le sac	+2 CHA pendant quelques jours. Une nuit de repos dans des draps de soie remonte l'estime de soi
Repas	\$0,50	Jet de CON difficulté 5. Malade pendant 24H en cas d'échec (-2 à toutes les actions)	+1 PC une fois par semaine. Rien de tel qu'un bon repas pour se remonter le moral
Verre d'alcool	\$0,10	Jet de CON difficulté 5. Malade pendant 24H en cas d'échec (-2 à toutes les actions)	+1 PC une fois par semaine. L'alcool peut être réconfortant tant qu'on le consomme avec modération
Bouteille d'alcool	\$1,00	Jet de CON difficulté 5. Malade pendant 24H en cas d'échec (-2 à toutes les actions)	+1 PC une fois par semaine. L'alcool peut être réconfortant tant qu'on le consomme avec modération
Télégramme (par mot)	\$0,10	Jet 1d6. Machine défectueuse. Message incompréhensible sur un résultat de 1.	Service Premium. À réception, le télégramme est remis sans délai et en mains propres à son destinataire par l'employé du bureau de poste ou le gamin du village
Barbier	\$0,50	-2 aux jets de CHA pendant 24H. Le personnage est mal rasé et un peu coupé.	+2 aux jets de CHA. Rasage impeccable. Parfum agréable. Le PJ se sent comme un nouvel homme
Maréchal ferrant	\$1,00	-2 aux jets de DEX liés à l'équitation pendant 1 semaine. Les fers mal posés indisposent le cheval	+2 aux jets de DEX liés à l'équitation pendant 1 semaine.
Médecin / chirurgien	\$2,00	Jet de CON difficulté 5. Pas de récupération de PV en cas d'échec dû à des complications	Récupération de PV maximale en cas d'intervention réussie
Pompes funèbres	\$4,00	Cercueil trop petit ou qui cède sous le poids du corps. Corps mal préservé.	Service exceptionnel. Cercueil magnifique. Corps très bien préservé

Transport	Tarif (*)	Malus qualité médiocre	Bonus qualité excellente
Mule	\$40,00	-2 aux jets de DEX liés à l'équitation. La mule est sourde et/ou aveugle et/ou elle boîte	+2 aux jets de DEX liés à l'équitation. Cette mule vous suivrait jusqu'en enfer
Cheval	\$80,00	-2 aux jets de DEX liés à l'équitation. Le cheval est une tête de mule.	+2 aux jets de DEX liés à l'équitation. Le cheval est toujours au bon endroit et vient quand vous le sifflez
Chariot	\$40,00	-2 aux jets de DEX liés à la conduite du chariot. L'essieu ou une roue casse en cas d'échec critique	+2 aux jets de DEX liés à la conduite du chariot. Produit haut de gamme livré avec toutes les options
Billet de train / bateau / Diligence (par mile)	\$0,20	Voyage en 3ème classe ou dans une diligence surchargée et inconfortable (repos impossible)	+1 PC une fois par semaine. Voyage en première classe ou dans une diligence confortable et spacieuse

(*) qualité médiocre

LA NUIT DES ARTIFICES

Ce scénario d'introduction est destiné à donner à vos joueurs un avant-goût de l'univers d'intrigues croisées de COW. Son ton volontairement léger permet aux personnages d'explorer la face cachée de la Nouvelle-Orléans de 1868.



En quelques mots...

Un mystérieux vol de feux d'artifices a eu lieu à la veille de la fête de l'indépendance à la Nouvelle-Orléans. Tous les mobiles du « crime » sont envisagés. Tout le monde est suspect. L'hystérie collective menace un ordre public déjà fragile. Aux PJ de désamorcer les tensions et sauver les célébrations en démêlant le vrai du faux, d'être capturés à leur tour ?

Fiche technique

TYPE • Enquête
PJ • Niveau 1

MJ • expérimenté
Joueurs • débutants

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

INTRODUCTION

L'HISTOIRE POUR LE MJ

L'approche du 4 juillet 1868, date anniversaire de l'indépendance des États-Unis et du cessez-le-feu, s'accompagne d'un regain de tension particulier à la Nouvelle-Orléans.

La présence de troupes britanniques sur le sol américain, déjà mal perçue d'ordinaire, est vécue comme une humiliation au moment symbolique de la fête d'indépendance. Pour bien des sudistes, il est difficilement acceptable de célébrer leur indépendance vis-à-vis des anglais sous les yeux de ces derniers.

Plus particulièrement, le déploiement plus marqué des troupes à la Nouvelle-Orléans renforce ces tensions. La ville sert de quartier général à la Royal Navy depuis près de 5 ans et son importance stratégique lui vaut une attention particulière, dont l'application de la loi martiale. Dans les faits, l'amiral Watson a imposé de nombreuses mesures disciplinaires aux habitants de la Nouvelle-Orléans afin de garder ses troupes sous contrôle. L'objectif moins avouable est de s'assurer que les locaux et d'éventuels agents ennemis ne s'en prennent aux intérêts de la couronne britannique. Au quotidien, ces restrictions sont vécues comme autant de vexations, d'autant que leur austérité toute victorienne contraste avec la culture de fête et

de joie de vivre décomplexée de la population locale.

LE VOL DES FEUX D'ARTIFICES

C'est dans ce contexte qu'une troupe de comédiens menée par Zachariah Miller, le fils du général de brigade confédéré Joseph Miller, vole le stock de feux d'artifices prévu pour la fête du 4 juillet pour en faire un usage personnel.

Un mois auparavant, le général Miller a coupé les vivres à son fils après que ce dernier lui ait annoncé qu'il renonçait à faire carrière dans l'armée confédérée afin de devenir comédien. C'est depuis la loge qu'il squatte au théâtre d'Orléans, salle de spectacle historique tombée en désuétude et située à l'angle de la rue Bourbon et de la rue St Anne, que le jeune homme a l'idée de voler les feux d'artifices du 4 juillet.

Sans se soucier des conséquences, celui qui se fait désormais appeler par son nom de scène « Zaza » prévoit de lancer sa carrière avec panache en mettant en scène une adaptation très personnelle d'*Œdipe Roi* de Sophocle. À ses yeux, la pièce est autant une allégorie de sa relation avec son père que de celle, non moins malsaine, qu'entretient la Confédération avec l'Empire britannique depuis le début de la guerre civile.

Le plan est de se substituer, par la force, à la troupe du Lyceum Theatre

venue de Londres afin de donner une représentation d'Antoine et Cléopâtre depuis une barge installée face à la résidence officielle de l'amiral Watson. Le spectacle doit être le clou de la réception que donne l'amiral le soir de la fête de l'indépendance et la commémoration du cessez-le-feu. Toute l'aristocratie locale, dont le général Miller, est conviée à la soirée. En guise de mise en scène, Zaza prévoit d'humilier son père à l'occasion d'un monologue pendant lequel les feux d'artifices, lancés depuis la barge, sont sensés évoquer la fureur de la guerre civile.

Accéder au dépôt de munitions dans lequel les feux d'artifices sont entreposés n'est pas une mince affaire. Toutefois, Zaza sait par expérience à quel point les officiers de l'armée confédérée qui fréquentent les tripots et bordels de la ville sont corruptibles. Sous une fausse identité, Zachariah propose une somme alléchante au sergent Hoffmann, responsable de la garde de nuit la veille du 4 juillet, afin qu'il ferme les yeux sur « l'emprunt » de quelques fournitures de l'armée. Il ne reste plus alors à Zaza et ses trois complices qu'à revêtir les costumes d'officiers confédérés disponibles dans la salle des accessoires du théâtre d'Orléans et se rendre au dépôt avec une charrette pour se servir.

Le sergent, aveuglé par la perspective de rembourser de lourdes dettes de jeu, réalise trop tard que les voleurs sont partis avec tout le stock de fusées et qu'il a été payé en faux billets de 5 dollars confédérés, également empruntés à la salle des accessoires du théâtre d'Orléans. En désespoir de cause, il tente de payer sa dette de jeu contractée auprès du Bayou barn, le tripot des redoutés cousins O'Sullivan, avec la monnaie contrefaite. Cette ultime mauvaise

idée lui vaut de passer un sale quart d'heure avant d'être enfermé dans une des cages à chien dans l'attente d'un sort encore plus douloureux.

Compte tenu des tensions actuelles, personne n'imagine que ce vol n'est que la conséquence d'un comportement aussi égocentrique qu'immature. Pour les PJ, il va s'agir de faire la lumière sur cette affaire et, peut-être, de sauver les célébrations du 4 juillet.

INTRODUCTION DES PJ

Deux préalables sont nécessaires afin d'intéresser les PJ à cette intrigue :

- D'une part, les personnages se trouvent à la Nouvelle-Orléans à quelques jours de la fête de l'indépendance. Il importe peu que ces derniers soient familiers ou non de la ville.
- D'autre part, les PJ ont une raison de s'intéresser au vol de feux d'artifices et/ou à tout ce qui est susceptible d'aggraver les tensions de plus en plus palpables en ville depuis quelques jours. Les profils suivants, que vous pouvez lire à vos PJ, se prêtent bien à ce scénario, mais cette liste n'est évidemment pas exhaustive :
 - ◇ Journaliste : Rien de tel qu'un fait divers pour augmenter le tirage du journal qui vous emploie. L'événement est suffisamment scandaleux en soi pour intéresser le lecteur. Qui plus est, celui qui éluciderait le mystère des feux d'artifices volés deviendrait à coup sûr le héros du jour. Et si le journaliste en question était un agent du CND ? À coup sûr, cette affaire serait l'occasion d'essayer de tirer quelques ficelles en faveur de Bismarck ?
 - ◇ Espion de l'Union : Voler les feux d'artifices afin de ➔



L'HEURE TOURNE !

Ce scénario ne fixe pas précisément l'ordre dans lequel certaines des pistes se présentent aux PJ. En cas de besoin, voici une chronologie par défaut des événements qui émaillent le récit.

Soirée du 3 juillet 1868

23H - Vol des feux d'artifices

Journée du 4 juillet 1868

6H - Découverte du vol

7H - Les PJ sont chargés de l'enquête

8H - Entretien avec les journaux

9H - Interrogatoire du caporal Daniels et du soldat Cole

10H - Piste du Jolly Jumper

11H - Piste irlandaise - Chez Mme O'Sullivan ou Bayou Barn

12H - Piste irlandaise - Chez Mme O'Sullivan ou Bayou Barn

13H - Déjeuner et premier compte rendu de l'enquête

14H - Piste Yankee

15H - Visite au Workhouse

16H - Piste chinoise

17H - Piste britannique

18H - Piste du théâtre d'Orléans

19H - Début de la réception donnée par l'amiral

19H30 - Piratage de la pièce de théâtre par Zaza

20H - Conclusion de l'intrigue

21H - Feux d'artifices officiels

dégrader les relations entre la population sudiste et les britanniques aurait été une idée machiavélique... si cela avait été la vôtre. Puisque ce ne sont pas les espions de l'Union, alors qui ? Et pourquoi ? Il ne faudrait pas que cet événement se transforme en une chasse à l'espion yankee. Libre à vous de procéder à votre guise, mais votre hiérarchie veut savoir ce qui se trame, quitte à laisser faire si cela peut finir par servir les intérêts de L'union.

- ♦ Agent du réseau Lafayette : Comment se peut-il que vous n'ayez pas eu vent de ce coup fourré ? Vous êtes pourtant censé avoir la confiance des agents de l'Union comme de ceux des confédérés. À croire que ces derniers ne savent plus faire leur travail. Soit l'un d'entre eux est derrière tout ça, soit ce sont les anglais. Qui d'autre ?
- ♦ Espion ou officier de la confédération : À coup sûr, c'est un coup des espions yankees. Mis à part ces crapules, qui serait capable de tomber assez bas pour s'en prendre à la fête de l'indépendance ? Leurs intentions sont aussi claires que diabolique. S'ils croient parvenir à jeter de l'huile sur le feu entre le peuple sudiste et les britanniques sans vous trouver sur leur chemin, ils se trompent lourdement !
- ♦ Espion ou officier britannique : Stupides sudistes ! Même leur fête d'indépendance tourne au fiasco. À tous les coups, ces ploucs ingrats vont chercher à vous mettre ça sur le dos. Si c'est un coup des nordistes, c'est bien joué en tout cas. La méfiance est toutefois de mise. L'amiral n'est pas dupe de l'antipathie de certains confédérés pour les britanniques. Ces derniers seraient

bien capables de se voler eux-mêmes pour soulever la population contre les vôtres. Quel que soit le responsable, il vous faut le retrouver. Les feux d'artifices du 4 juillet doivent avoir lieu.

- ♦ Membre de la pègre locale : Quelqu'un a volé quelque chose sur votre territoire sans votre autorisation ? Il est impensable que cela se soit déroulé sans qu'aucun d'entre vous n'y ait été mêlé. Trouvez-le et faites-le parler. Brisez-lui les doigts et les genoux si nécessaire mais retrouvez les feux d'artifices. Si la fête est gâchée, l'alcool ne coulera pas, les filles ne travailleront pas, l'opium ne partira pas en fumée. Si l'argent ne rentre pas, quelqu'un devra payer pour ça. Mieux vaut faire en sorte que ce ne soit pas vous.

LIER LES PJ ENTRE EUX

Discutez ouvertement avec vos PJ de la façon dont vous souhaitez procéder, s'agissant des liens éventuels que leurs personnages entretiennent.

Dans l'absolu, rien ne vous oblige à faire en sorte que les PJ se connaissent dès le début ou aient un objectif en commun. Si vos joueurs et vous êtes à l'aise avec cette possibilité, vos PJ peuvent même avoir des intérêts contradictoires et évoluer séparément ou s'entrecroiser jusqu'à la dernière partie du scénario. Le fait, par exemple, que deux de vos PJ se fréquentent tout en sachant que leurs intérêts ne sont pas toujours compatibles peut être l'occasion de créer une relation pleine de rebondissements. Avec leur complicité, vous pourrez créer des situations dans lesquelles, dans certains cas, ils s'aident et, dans d'autres, ils se mettent des bâtons dans les roues.

Toutefois, si cela vous paraît trop compliqué à gérer, mieux vaut que

vos PJ fassent équipe le plus tôt possible. Selon les cas de figure, vous pouvez imaginer qu'ils se connaissent déjà ou bien qu'ils soient présentés les uns aux autres par leurs contacts et supérieurs respectifs au début du scénario. Pour faire aussi simple que possible, assurez-vous qu'ils n'ont pas d'objectifs totalement incompatibles.

MODE D'EMPLOI ? UNE JOURNÉE EN ENFER

Ce scénario est assez court pour tenir sur un jour. Si vous vous en sentez capable, mettez en scène une enquête qui démarre à l'aube, se déroule sur la journée du 4 juillet à un rythme accéléré et finit en apothéose avec les feux d'artifices vers 21H.

En guise d'introduction, mettez en scène le réveil indolent des PJ dans la moiteur estivale de la Louisiane. Soit ces derniers vivent déjà à la Nouvelle-Orléans, soit ils sont arrivés récemment et résident dans un petit hôtel du quartier français. Toujours est-il qu'une longue journée les attend.

En effet, le stock de feux d'artifices qui devait servir lors de la fête de l'indépendance a disparu pendant la nuit. La nouvelle se répand comme une traînée de poudre. Pendant que tout le monde soupçonne tout le monde, il revient aux PJ de dénouer les fils de cette déroutante affaire et démasquer les auteurs du méfait. Plusieurs pistes méritent d'être explorées. Elles seront détaillées dans la partie suivante. Aux PJ de gérer ces dernières en fonction des intérêts de leurs commanditaires et de leurs préférences personnelles. Chaque PJ a ses raisons et ses accroches pour rentrer dans l'affaire et cela devrait naturellement les mener vers certaines informations en particulier. Les PJ devraient progressivement y voir plus clair jusqu'au moment

fatidique où ils démasquent les coupables.

Ce scénario est une enquête très ouverte. Il s'adresse plutôt à un meneur de jeu qui a de la bouteille et fonctionnera d'autant mieux que les joueurs sont proactifs. Si vous avez besoin de relancer vos joueurs, le plus simple est de leur coller dans les pattes un PNJ issu d'une des différentes pistes (un journaliste pour la piste de la presse, un membre de l'armée confédérée pour la piste des confédérés, etc.) pour engager la conversation et leur donner une information à même de faire rebondir votre groupe. À condition de ne pas en abuser, cette technique fonctionne très bien. Dans ce genre de scénarios, restez à l'écoute de vos joueurs et de leurs idées. Parfois, le meilleur moyen de s'amuser est de prendre leurs propositions et des intégrer au mieux à votre trame pour les amener là où vous le souhaitez.

Enfin, tous les PNJ sont détaillés à la fin du scénario.

L'ENQUÊTE

LA PISTE DE LA PRESSE

L'incident fait les choux gras de la presse ce matin. Certains journaux jettent volontiers de l'huile sur le feu afin de faire monter leur tirage en sautant sur des conclusions dénuées de fondement. Les PJ peuvent notamment découvrir les gros titres suivants :

- *Le Valiant South* : « Ils sont parmi nous ! Une cellule d'espions nordistes tente de saper le moral de la population en gâchant la fête de l'indépendance et la commémoration du cessez-le-feu. À vos yeux et vos oreilles citoyens ! Ensemble, dénichons ces rats que les autorités ne veulent pas voir ! » ➔



- *L'Independance Day : « La reine Victoria vole le 4 juillet ! Les perfides britanniques, prêts à toutes les manigances pour asservir le peuple libre d'Amérique, ont décidé de les priver de leur fête d'indépendance. Plus rien ne fait désormais de l'ombre à la réception que donne l'amiral Watson ce soir et à laquelle les complices de l'occupant britannique ont été conviés en nombre. »*
- *Le New-Orleans Inquirer : « L'indépendance sacrifiée sur l'autel de la luxure ! La corruption qui gangrène l'armée confédérée a fait une nouvelle victime la nuit dernière. Avec la disparition des feux d'artifices du 4 juillet, les vols de fournitures militaires par les soldats au profit des bordels et des tripots atteignent de nouveaux sommets dans l'indignité ! »*

Les PJ qui s'enquièreent auprès des auteurs de ces articles du fondement de leurs informations peuvent apprendre les faits suivants :

D'une manière générale, les journalistes invoquent presque systématiquement la protection de leurs sources. Toutefois, un PJ parvenant à établir une relation de confiance avec un des journalistes apprendra que la presse ne dispose pour l'instant d'aucune preuve. Les assertions qu'ils ont pu lire çà et là ont été imprimées à la va-vite dans le but de doper les ventes et reflètent surtout les positions idéologiques de la Rédaction du journal ou de son propriétaire.

VALIANT SOUTH

Plus particulièrement, le Valiant South, situé dans un modeste bâtiment sur Rampart Street, face au Congo Square, est dirigé par un vétéran de la guerre civile et emploie exclusivement des blessés de guerre. Le staff de la Rédaction est un catalogue

de mutilations assez effrayant. Aucune surprise dès lors que ceux-ci soient viscéralement anti-nordistes. Leur très patriotique rédacteur en chef, Gordon Chester, parle d'une voix tonitruante après qu'un obus lui ait fait perdre presque toute son audition et ses jambes. Brandissant son cornet, il n'a de cesse de conspuer le cessez-le-feu signé il y a trois ans, véritable trahison vis-à-vis de tous les patriotes qui ont payé dans leur chair la lutte pour l'indépendance. Vaincre ou mourir sont, à ses yeux, les deux seules alternatives acceptables. Fervent partisan d'une justice expéditive, Chester appelle les PJ à se joindre à la population pour identifier et châtier les espions sans plus tarder. Le peloton d'exécution pour les félons !

INDEPENDANCE DAY

À l'Independance Day, l'ambiance est à la méfiance et deux gorilles patibulaires veillent à l'entrée à ce que les éventuels « serpents » britanniques qui pourrait compter le groupe des PJ n'entrent pas. Accroché à côté de la porte d'entrée, un écriteau indique que l'accès au bâtiment est interdit, dans cet ordre précis, aux nègres, aux chiens et aux anglais. Ici, on proclame aussi volontiers son amour de la Confédération sudiste que sa haine de l'anglais. Le journal est régulièrement la cible de pression de la part de la autorités confédérés et de plaintes de la part des britanniques mais il n'a jamais pu être interdit. Il faut dire que son propriétaire, le septuagénaire Donald Clarence, est un influent aristocrate de la région dont chacun reconnaît qu'il a toujours eu un caractère de cochon et un égo démesuré. Ceci explique sans doute les grands portraits à son effigie qui ornent la Rédaction de son journal, situé sur St Peter Street près de Jackson Square, et sa volonté déclarée de se



présenter aux prochaines élections présidentielles contre ce « *traître* » de Davis. Clarence pointe les PJ dans la direction de l'amiral. Il est convaincu que ce dernier a tout manigancé et dissimule les feux d'artifices dans la résidence qu'il a réquisitionné pour son usage personnel. Il voit la réception que l'amiral donne ce soir (et à laquelle il est fier de ne pas avoir été invité) comme une démonstration de plus de l'insidieuse mainmise des britanniques sur le peuple libre d'Amérique.

NO INQUIRER

Enfin, Le New-Orleans Inquirer appartient à la très bigote Meredith Coleman, veuve respectée de l'armateur et général Coleman. « *La Générale* », tel que ses détracteurs comme ses partisans la surnomment, est en première ligne de la lutte contre la luxure

qui gangrène la Nouvelle-Orléans depuis le début de la guerre civile. Son influence s'étend jusqu'au sein de la Mairie. Les maisons de passe, les tripots clandestins et les fumeries d'opium de la pègre locale figurent régulièrement en première page de son journal. La veuve Coleman n'a de cesse de réclamer des changements à la tête de l'État-Major de l'armée confédérée et l'instauration d'une discipline aussi stricte que celle de la Royal Navy au sein de la société civile. La Rédaction de l'Inquirer est confortablement installée dans une des maisons de style néoclassique de sa propriétaire à l'angle de Chesnut et First street. Justin Charpentier, le jeune journaliste d'investigation de l'Inquirer, auteur de l'article, est un spécialiste des milieux interlopes de la ville. Moyennant un échange de bons procédés sur les découvertes à venir des PJ, il ➔

Le tonitruant Gordon Chester, rédacteur en chef du Valiant South



met volontiers ces derniers sur la piste des O'Sullivan et les oriente vers le Bayou Barn et le domicile de la charmante Madame O'Sullivan. Il leur confirme également que les soldats confédérés recèlent régulièrement des fournitures militaires pour financer leur appétit d'alcool, de sexe, de jeu et d'opium. Il soupçonne le sergent Hoffmann ou un de ses hommes d'avoir permis la commission du vol en échange d'argent. Hélas, le sergent est introuvable depuis ce matin. En revanche, les deux soldats qui étaient sous ses ordres sont actuellement interrogés par l'armée. Pour Charpentier, la vraie question est de savoir qui voulait ces feux d'artifices et pourquoi.

LA PISTE CONFÉDÉRÉE

Pour l'armée confédérée, l'affaire est à la fois embarrassante et inquiétante. Elle est embarrassante car c'est dans un de ses dépôts de munitions que le matériel pyrotechnique avait été entreposé. Ce vol engage donc sa responsabilité directe et entame sérieusement sa crédibilité, déjà bien dégradée auprès du public. L'incident est grave et donne raison à ceux qui qualifient l'armée sudiste d'amateurs et de corrompus et la compare défavorablement à la discipline qui règne au sein de la Royal Navy. L'affaire est aussi inquiétante, car certains des membres de l'État-Major craignent que la poudre que contiennent les fusées ne serve à confectionner une bombe destinée à commettre un attentat meurtrier. Certains conseillers ont même demandé l'annulation de la fête de l'indépendance afin de parer à toute éventualité avant de se voir opposer une fin de non-recevoir.

LE DÉPÔT

En se rendant au dépôt de munitions, les PJ peuvent faire les découvertes suivantes :

- Des vols de fournitures ont régulièrement lieu au dépôt mais ceux-ci se font généralement dans la discrétion. Ces actes sont généralement l'œuvre de soldats qui revendent le fruit de leur larcin afin de financer leur fréquentation assidue des bordels, fumeries d'opium et tripots clandestins de la ville et des environs.
- Le registre indique qu'un groupe de soldats confédérés, venus avec un chariot et menés par un certain capitaine Regis Œdipes, sont arrivés vers 23H au dépôt afin de procéder à une inspection et en sont ressortis 40 minutes plus tard. Une rapide vérification permet de constater qu'il n'existe aucun officier répondant au nom de Regis Œdipes au sein de l'armée confédérée. La description du capitaine, homme blanc de taille moyenne portant une barbe bien taillée, ne correspond à rien de précis. Il faut dire qu'il faisait nuit.
- Le responsable du tour de garde pendant lequel les officiers sont arrivés et repartis est un certain sergent Matthew Hoffmann. Ce dernier ne s'est pas présenté au rapport ce matin et demeure introuvable. Une rapide enquête sur le sergent Hoffmann auprès de ceux qui le côtoyaient et de Justin Charpentier permet d'apprendre que ce dernier est un client régulier du Jolly Jumper, un des bordels de la rue bourbon et du Bayou barn, un tripot clandestin des environs tenus par les cousins O'Sullivan. Hoffmann contractait régulièrement de lourdes dettes auprès des uns et des autres. Il était préoccupé depuis un mois car il avait perdu beaucoup d'argent au jeu et cherchait activement un moyen de se refaire une santé financière.
- Le sergent Hoffmann était secondé du caporal Patrick Daniels et du



soldat de première classe Barnard Cole. Ces derniers ont été arrêtés à leur caserne ce matin. Lors de son interrogatoire, le caporal Daniels a avoué qu'il était trop alcoolisé pendant sa garde pour prêter attention à quoi que ce soit. La bouteille de whisky était un cadeau du sergent Hoffmann qui connaissait son faible pour l'alcool. Le soldat de première classe Cole a, quant à lui, ajouté avoir remarqué certaines bizarreries que le sergent a balayé d'un revers de la main lorsqu'ils ont tenté d'attirer son attention dessus. Notamment, l'un des soldats avait un fort accent écossais et un autre était mulâtre. De plus, leurs uniformes ne semblaient pas bien cousus. Enfin, ces derniers ont paru décontenancés lorsque Cole leur a demandé de quel régiment ils étaient. Le capitaine Œdipes

l'a alors sèchement sommé de se mêler de ses affaires.

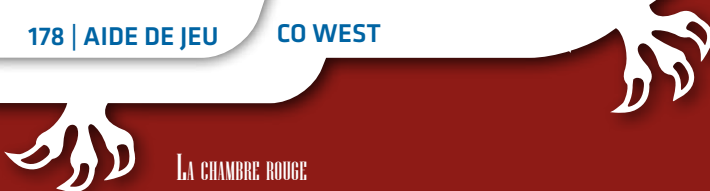
LA PISTE DU JOLLY JUMPER

En toute logique, les PJ devraient se rendre à la maison de passe que fréquente habituellement le sergent Hoffmann. Le Jolly Jumper est une coquette maison tenue par Madame Lafleur, une matrone créole. L'ambiance y est rendue intime par une lumière tamisée et de lourds rideaux de velours qui pendent aux fenêtres.

La favorite du sergent Hoffmann, Anna-May, est une petite blondinette au caractère jovial originaire de Caroline du nord. Si les PJ savent s'y prendre avec Anna-May, celle-ci leur fait les confidences suivantes. Dollars et courtoisie sont de loin les meilleurs moyens d'amadouer la jeune fille. ➔

Le charmant intérieur du Jolly Jumper





LA CHAMBRE ROUGE

Une des raisons pour laquelle Madame Lafleur ne tient pas à ce que les PJ fourrent leurs nez dans ses affaires tient au fait qu'elle est une WIB. Elle limite donc ses interactions et celles de ses filles avec les PJ au strict nécessaire. Pour en apprendre plus sur elle, il faudrait que les PJ décident de la surveiller de près pendant plusieurs jours au moins ou qu'ils s'introduisent par effraction dans son cabinet personnel situé à l'étage. Une fouille de cette pièce, dont la décoration est saturée de rouge, permettrait faire des découvertes surprenantes à son sujet. Outre le carnet avec lequel elle tient sa comptabilité, elle semble prendre des notes sur ses clients dans un langage codé. Plus étonnant encore, Madame Lafleur possède une inquiétante collection d'artefacts de magie Vaudou et un Ouija trône en bonne place sur sa maquilleuse dont le miroir est couvert d'étranges symboles tracés au rouge-à-lèvres.



- Anna-May confirme aux PJ que le sergent devait passer la voir tôt ce matin mais qu'elle est sans nouvelles de lui. Hoffmann lui rend visite presque quotidiennement et se confie volontiers à elle. La vie de ce dernier n'a rien de palpitant. Il est gentil, flemmard, pas très malin et un peu roublard mais, surtout, il est accro au poker et joue bien au-dessus de son talent et de ses moyens. Par conséquent, il est régulièrement endetté auprès du Bayou barn, le tripot clandestin tenu par deux voyous irlandais durs à cuire qu'il fréquente assidûment.

- Il y a environ une semaine, Hoffmann lui avait annoncé que ses problèmes d'argent seraient bientôt résolus et qu'il offrirait à cette dernière une belle robe repérée ensemble chez un tailleur. Anna-May tient particulièrement à sa robe et Hoffmann a intérêt à tenir sa promesse.

- Peu de temps avant, Anna-May avait surpris le sergent avec un client inconnu au bar du Jolly Jumper. Celui-ci était en tenue de capitaine et portait une barbe bien taillée. Evelyn dit ne pas connaître l'homme avec lequel le sergent parlait mais elle est convaincue que celui-ci était maquillé et que sa barbe était un postiche. Anna-May s'y connaît en maquillage et en postiches, entre les clients qui

portent des perruques et son court passé d'artiste. En effet, Anna-May était maquilleuse dans le théâtre avant d'entrer au service de Madame Lafleur

ANNA MAY

Interroger Anna-May au sujet de sa vie de prostituée ou au sujet du fonctionnement de la maison de passe n'est pas une bonne idée. Au mieux, Anna-May explique en toute sincérité que le Jolly Jumper est une bonne maison et qu'elle est plus libre et en sécurité que jamais depuis qu'elle y travaille.

Les PJ n'ont aucune difficulté à remarquer que la maîtresse des lieux ne les quitte pas du regard tout le temps que dure la conversation. Confortablement attablée dans un recoin du salon, une tasse de thé à la main, Madame Lafleur, dans sa tenue noire de veuve, dégage une aura presque dérangeante, comme si elle voulait faire comprendre aux PJ que leurs indiscretions sont tout juste tolérées. À intervalle régulier, Anna-May jette un regard un peu inquiet en direction de sa matrone, comme pour y chercher l'approbation dont elle a besoin pour prolonger la conversation avec les PJ.

Si les PJ souhaitent interroger madame Lafleur, ils se rendent vite compte que celle-ci n'est pas diserte. Tout juste consent-elle à ajouter aux dires de Anna-May que le sergent

ET SI UN DE VOS PJ EST UNE WIB ?

Dans cette hypothèse, il se peut que votre PJ connaisse Mme Lafleur ou qu'il l'identifie comme une des leurs. Dans ce cas, un tête-à-tête avec la patronne du Jolly Jumper permet de confirmer qu'elle n'a rien à voir avec cette histoire et qu'Anna-May dit la vérité. Il se peut également que le PJ enquête sur cette affaire à la demande des WIB. Les troubles publics et une atmosphère de suspicion sont aussi néfastes pour les affaires des WIB que pour leurs petits secrets.



Hofmann n'a jamais posé de problème au Jolly Jumper, auprès duquel il n'a aucune dette puisque l'établissement ne fait pas crédit. Si les PJ se font trop pressants ou intrusifs, elle leur suggère de plutôt s'intéresser aux tripots clandestins ou aux fumeries d'opium chinoises du quartier français. Elle écoute alors la conversation et les invite à revenir un autre jour en tant que simples clients.

LA PISTE IRLANDAISE

Le vol et le recel sont la spécialité, pour ne pas dire l'exclusivité, du clan O'Sullivan. Il est donc peu probable que quelqu'un ait eu les moyens et l'audace d'écouler tout un stock de feux d'artifices sans le concours de membres du gang. Il s'agit donc de déterminer si les leaders du clan sont, de près ou de loin, mêlés à ce mauvais coup et pour quelle raison. Les PJ disposent de deux options,

éventuellement cumulables, pour explorer cette piste.

La première méthode consiste à aller directement à la rencontre des deux cousins Murrough et Seamus afin de les interroger. Aux PJ de décider de la forme, hostile ou amicale, qu'ils souhaitent donner à leur visite.

- Seamus est à son bureau au Bayou barn. En dépit d'un naturel méfiant, l'homme est facile d'accès pour peu qu'on lui explique la raison de sa visite. Il faut dire qu'entre les pots-de-vin qu'il verse aux autorités et ses nombreux hommes de main à la gâchette facile, il n'a rien à redouter. Fidèle à sa réputation, il est quasiment impossible de lui tirer le moindre vers du nez. Seamus se contente de nier toute participation à un acte aussi mauvais pour les affaires (ainsi qu'à toute activité ➔

Le moins charmant intérieur de la grange des O'Sullivan



criminelle), et souhaite aux PJ tout le succès qu'ils méritent dans la résolution de cette énigme. Si les PJ demandent à voir son cousin, Seamus les oriente vers la maison de la mère de Murrough en leur conseillant d'être polis avec elle. Dès que ses visiteurs partent, Seamus donne pour instructions à deux de ses hommes de les suivre afin d'en savoir plus sur eux et le fruit de leur enquête. Les deux gaillards ne sont pas fins et les PJ n'ont donc aucune difficulté à les repérer. Ces derniers tentent de s'enfuir comme des voleurs si les PJ décident de les aborder. S'ils parviennent à les faire parler, les deux bonhommes admettent qu'ils suivaient les PJ parce que leurs patrons veulent retrouver les auteurs du vol de feux d'artifices.

- Murrough a, quant à lui, prévu de passer la journée chez sa mère. Si les PJ se rendent au domicile de cette dernière, sur laquelle veillent discrètement quelques hommes de main, ils ont tout à gagner à bien se conduire. Dame charmante, Audrey les accueille avec le sourire et leur propose du thé. La petite maison, située à la périphérie du quartier français, a le charme suranné d'un domicile irlandais. Les papiers peints à motifs floraux résistent tant bien que mal à l'humidité ambiante. Mme O'Sullivan appelle son fils qui descend aussitôt. Toute conversation en présence de la chère maman du chef de clan se doit d'être courtoise et suffisamment cryptée sous peine de se faire un redoutable ennemi de Murrough. De toute manière, le fait qu'Audrey adore évoquer des anecdotes parfois embarrassantes relatives à l'enfance de son fils adoré devrait aider à détendre l'atmosphère. Si les PJ parviennent à gagner, au moins dans le cadre

de cette affaire, la confiance de Murrough et lui parlent du sergent Hoffmann, celui-ci leur répond sans détour qu'il n'a rien avoir dans cette ridicule affaire. En revanche, il leur propose de leur montrer quelque chose au Bayou barn. Si les PJ le suivent jusqu'à la grange de la ferme, ils y découvrent le sergent. Couvert d'hématomes, ce dernier est recroquevillé dans une des cages utilisées par les O'Sullivan pour enfermer leurs chiens de combat. Ces derniers aboient agressivement après Hoffmann depuis leurs cages voisines. Celles-ci sont situées sous des gradins qui surplombent une arène circulaire entourée d'une palissade. Le lieu accueille quotidiennement des combats de chiens et de boxe clandestins.

LE BAYOU BARN

La seconde méthode consiste à s'introduire dans le Bayou Barn afin d'y rechercher la trace des feux d'artifices. Mieux vaudrait alors ne pas se faire prendre. Le bayou barn compte huit brutes antipathiques au possible armés de fusils et une meute de chiens entraînés au combat. Deux issues sont possibles :

- Les PJ se font prendre : Quiconque tombe entre les mains des O'Sullivan se retrouve dans l'arène où Murrough ne tarde pas à débarquer pour l'interroger. Si les circonstances s'y prêtent (autrement dit si un des PJ sait se battre à mains nues), vous tenez là l'occasion d'un combat de boxe avec le chef des O'Sullivan. Qu'importe le gagnant. La violence brute est, avec une attitude respectueuse de sa mère, le meilleur moyen de gagner le respect de Murrough. Dans ce cas aussi, l'irlandais extirpe sans ménagement un sergent Hoffmann amoché et entassé dans

une cage à chien dissimulée sous les gradins.

- Les PJ ne se font pas prendre : Dans ce cas précis, deux décovertes attendent les PJ. La première se trouve dans la grange. Il s'agit du sergent en piteux état dans la cage à chien. La seconde se trouve dans le bureau de Seamus. Il s'agit d'une grosse liasse de faux billets qui traîne sur son bureau. Si les PJ parviennent à s'enfuir avec le sergent et/ou s'ils pensent à le fouiller, celui-ci possède encore un faux billet froissé et ensanglanté dans une de ses poches.

Que ce soit par Hoffmann ou par eux-mêmes, les PJ finissent par apprendre que le sergent a été payé en monnaie de singe avec lequel il a tenté de payer sa dette, d'un montant de 280 dollars, auprès de Seamus et Murrough. L'artifice n'a pas fait long feu et les deux hommes lui ont mis le grappin dessus. C'est la raison pour laquelle celui-ci est introuvable depuis la nuit dernière.

Si le sergent est encore entre ses mains, Murrough hésite entre lâcher ses chiens sur lui ou le jeter en pâture à Pepe, l'impressionnant alligator qui traîne toujours dans les eaux qui bordent la ferme. Si les PJ sont parvenus à gagner le respect de Seamus et Murrough, ces derniers peuvent même emmener ce dernier avec eux s'ils s'engagent payer sa dette dans les 2 jours.

Quoi qu'il en soit, le sergent est aux abois et est prêt à répondre à toutes les questions des PJ pourvu qu'ils le protègent. Avant tout, il admet qu'il a accepté l'argent en raison de ses dettes de jeu pour fermer les yeux sur un vol de matériel. Ce n'est pas la première fois qu'il fait cela et ose même avouer qu'il l'a déjà fait pour les cousins O'Sullivan.

Le deal qui a abouti au vol des feux d'artifices a été conclu quelques jours plus tôt avec un certain capitaine Édipes au Jolly Jumper, une maison de passe dont il est un habitué. Il affirme que Madame Lafleur et sa chère Anna-May peuvent le confirmer. La description qu'il en fait correspond à celle qui a été faite par Anna-May et le soldat Cole. Le sergent jure ses grands dieux qu'il ne pensait pas qu'ils emporteraient le stock de matériel pyrotechnique. Il n'a jamais été question de priver la ville de ses feux d'artifices du 4 juillet.

Le professeur
Hammond et Hypos



Hoffmann est certain d'avoir entendu le capitaine mentionner que sa troupe et lui brilleraient bientôt de mille feux. À la réflexion, le sergent soupçonne ses voleurs de ne pas être de vrais soldats. Il y avait même un mulâtre dans le groupe. Enfin, il jure qu'il ne s'était pas rendu compte dans l'obscurité qu'il s'agissait de fausse monnaie et qu'il n'aurait jamais tenté de tromper les cousins O'Sullivan.

Si les PJ se sont déjà rendus au dépôt et au Jolly Jumper, les informations que les PJ y ont recueillies correspondent, confirmant qu'ils sont sur une piste solide. En toute logique, les PJ devraient maintenant chercher à remonter à l'origine des faux billets. À défaut, servez-vous des cousins O'Sullivan ou du sergent pour le leur suggérer.

LA PISTE YANKEE

Naturellement, les sympathisants unionistes et les espions du gouvernement n'ont pas pignon sur rue. À moins que les PJ soient eux-mêmes des espions au service de l'Union, il leur faut disposer d'un contact privilégié afin de savoir s'ils sont impliqués dans le vol des feux d'artifices. Le cas échéant, celui-ci confirme que les nordistes n'y sont pour rien et qu'ils soupçonnent un coup monté, prélude à une vague d'arrestation dans les filets de laquelle ils redoutent de tomber. Il est en effet plausible que les britanniques et les autorités confédérées cherchent à faire d'eux les boucs-émissaires qui permettront de resserrer leurs liens avec la population. À défaut, bien qu'il n'y en ait jamais eu dans la région, l'hypothèse du coup d'éclat d'un groupuscule sudiste antibritannique n'est pas à écarter.

Au moment qui vous paraît le plus opportun, annoncez aux PJ qu'un homme accusé d'être un espion vient

d'être arrêté. Ce dernier, qui se présente sous le nom de Abbot Jameson, avoue faire partie de la cellule unioniste qui a dérobé le stock de feux d'artifices. L'agent annonce que les feux d'artifices ont été jetés dans le lac Pontchartrain au milieu de la nuit. Il motive cette opération par le fait que les sécessionnistes sont indignes de fêter leur indépendance puisqu'ils y ont renoncé le jour où ils ont laissé les anglais revenir sur la terre des hommes libres et braves. Très vite, des dizaines de soldats sont mobilisés pour sonder les rives du lac à bord de barques dans l'espoir de retrouver les explosifs.

La nouvelle de la capture de l'espion fait vite le tour de la ville et une foule haineuse se masse autour de la prison paroissiale de la ville pour demander que l'espion lui soit remis. Jeremiah Franklin, le journaliste du Valiant South, qui a confondu l'espion, n'est pas peu fier de son coup. Il annonce à la foule que tous les détails de l'enquête qu'il a menée au péril de sa vie figureront dans le prochain numéro du journal. Si les PJ interrogent Jeremiah, celui-ci leur raconte qu'il se faisait passer pour un sympathisant nordiste depuis quelques temps déjà au Bon-ti-cou, un bar créole qui a la réputation d'être un repère unioniste, quand il a entamé une conversation avec Jameson. Quelques verres de rhum auraient suffi à lui délier la langue. L'espion lui aurait alors confié être un des membres de la cellule de sympathisants nordistes qui ont dérobé les feux d'artifices. Aussitôt, le journaliste serait allé quérir l'aide de soldats confédérés qui passaient par là afin d'appréhender l'espion.

Seulement voilà, si les PJ font l'effort d'aller recueillir le témoignage de Jean-Baptiste, le barman du Bon-ti-cou, la version du journaliste est rapidement mise à mal. D'une

part, le barman leur confirme que Franklin fait partie de ses clients réguliers. Ses tentatives maladroites de se faire passer pour un partisan nordiste sont régulièrement moquées par les autres habitués du bar. Jean-Baptiste ajoute qu'il n'avait jamais vu Jameson auparavant et qu'il est à peu près sûr que c'est Jameson qui a abordé Franklin et non l'inverse.

Si les PJ inspectent le contenu des poches de la veste de Jameson, ils trouvent un kit d'injection dans une trousse au nom du Workhouse, un ancien établissement pénitentiaire situé sur Levee Street dans le troisième district.

LE WORKHOUSE, ÉTABLISSEMENT PSYCHIATRIQUE

Le bâtiment est une maison de correction reconvertie en asile d'aliénés il y a un peu moins de trois ans. L'insalubrité du lieu et les conditions de vie de ses pensionnaires, entre humidité et cancrelats, a de quoi choquer les âmes les plus insensibles. Le professeur John Hammond, en charge de l'institution, invoque placidement le peu de moyens alloués à son département pour expliquer ces conditions d'internement indignes.

Quand les PJ l'interrogent au sujet de Jameson, il confirme qu'un pensionnaire de l'asile, vétéran de l'armée et opiomane sujet à des crises de delirium tremens, correspond à la description d'un de ses patients. Toutefois, ce dernier ne réside plus à l'asile depuis quelques semaines. Sur ce, le professeur Hammond semble curieux de savoir si le témoignage du patient leur a paru cohérent et s'il maintient ses propos dans le temps. Il leur conseille même de mettre son ancien patient sous pression et de lui faire savoir comment il réagit. « *Simple curiosité scientifique* » argue-t-il. Si les PJ ne lui ont pas parlé du kit d'injection, le professeur cherche à savoir comment les PJ

sont remontés jusqu'à lui. S'il est l'interrogé au sujet du kit, Hammond charge l'infirmière en chef, Olga Schmidt, de vérifier si un kit d'injection manque à l'inventaire de l'asile. C'est effectivement le cas.

Naturellement, Franklin réfute l'explication des PJ. Pour ce dernier, l'occasion est trop belle de promouvoir sa carrière et passer pour un héros. Au fond, Jameson paraît parfaitement équilibré et ses explications se tiennent, quand bien même les recherches dans le lac ne donnent rien. De plus, le fait qu'il soit un vétéran confédéré ou qu'il ait fréquenté un asile ne prouve rien en soi.

Quant à Jameson, il est décidé de le garder en captivité à la prison de la paroisse dans l'immédiat. C'est toujours mieux que le risque d'un lynchage ou d'un retour au Workhouse. Féroce convaincu qu'il est un agent nordiste, Jameson finit tôt ou tard par sombrer dans une crise de delirium tremens dont il ne sortira plus. Le confronter à ses contradictions ne fait qu'accélérer le funeste processus.

Si les PJ ont la présence d'esprit de demander au barman du « *Ti Bon Cou* » si Hammond fréquente son établissement, celui-ci leur apprendra que le professeur compte au nombre de ses habitués et qu'il a vu ce dernier et Franklin échanger ensemble à quelques reprises. Interrogé à ce sujet, Franklin et Hammond admettent avoir discuté politique autour d'un verre à quelques occasions mais ne se connaissent pas plus que cela. Franklin trouve le professeur sinistre et hautain. Hammond pense de Franklin qu'il est un gentil idiot dont tout le monde aime se moquer dans le quartier. Hammond explique sa présence régulière au bar par le fait qu'il habite un petit appartement bourgeois à quelques dizaines de mètres de ce dernier. →



LES SECRETS DU WORKHOUSE

La forte augmentation du nombre de malades mentaux pendant la guerre a conduit de nombreuses villes à ouvrir des asiles d'aliénés de fortune dans l'attente de financements décentes. Hélas, ces malheureux ne sont pas, loin de là, la priorité d'une mairie mise en difficulté financière par la crise économique qui perdure depuis le cessez-le-feu. En conséquence, plus aucun lit n'est disponible à l'asile pour malades mentaux de Jackson, unique établissement du genre en Louisiane, à une cinquantaine de kilomètres de Bâton-Rouge.

C'est dans ce contexte que l'asile temporaire du Workhouse a été ouvert dans le 3^{ème} district. Cette ancienne maison de correction décrépie ne doit son maintien en activité qu'à l'absence de solution alternative. Seuls quelques dons récoltés auprès de généreux membres de l'aristocratie locale par le professeur Hammond ont permis de marginalement améliorer le quotidien du personnel et des pensionnaires de l'établissement.

Ce que personne ne sait, en revanche, est que le professeur a détourné l'essentiel de l'argent afin de financer des recherches aussi personnelles qu'inaouvables. À l'aide d'une machine de son invention, baptisée « *Hypnos* », le professeur cherche à remodeler l'identité d'un individu. Depuis deux ans, les pensionnaires du Workhouse servent de cobayes non consentants à des expériences aussi douloureuses que destructrices pour l'esprit. Une fois que son invention sera aboutie, Hammond compte la monnayer auprès du plus offrant.

Lorsqu'il a appris le vol des feux d'artifices, Hammond s'est dit qu'il tenait là l'occasion de mettre son invention diabolique à l'épreuve. Il a donc conditionné l'esprit de Jameson afin de le convaincre qu'il

est un agent nordiste et l'a envoyé se dénoncer auprès de cet idiot aisément manipulable de Franklin. Qu'importe si cela se fait au mépris de la vie ou de ce qui restait de la santé mentale d'un innocent.

Pour confondre le professeur, il faudrait que les PJ parviennent à faire parler un patient de l'asile en état de témoigner ou un des trois infirmiers créoles au service de l'intimidante Olga Schmidt. Cette dernière, qui assiste Hammond dans ses effroyables expériences, est la seule personne à connaître tous ses secrets. Olga étranglera de ses propres mains, non sans y prendre un plaisir sadique, quiconque aura le malheur de révéler que Jameson a en fait quitté l'asile en compagnie de Hammond le matin même du 4 juillet ou, pire encore, que le professeur se livre à des expériences pas chrétiennes sur les patients.

Une dernière option consisterait à mettre la main sur son journal personnel enfermé dans le coffre-fort du laboratoire du professeur. Le journal contient toute la chronologie de ses sinistres expériences ainsi que de nombreux détails sur sa machine.

LA PISTE CHINOISE

Deux biais sont susceptibles d'amener les PJ sur cette piste. La première est à l'initiative des PJ. Il se peut qu'ils s'intéressent aux fumeries d'opium chinoises suite à leur éventuel entretien avec Madame Lafleur. Ou alors, ils peuvent vouloir vérifier par eux-mêmes la rumeur selon laquelle les feux d'artifices ont été volés par les chinois, connus pour être friands de ce genre de produits. À défaut, saisissez le moment qui vous paraît le plus opportun pour relancer l'enquête ou accroître la pression qui pèse sur les épaules des PJ en leur annonçant que les feux d'artifices ont été retrouvés dans une boutique de Bourbon Street en plein quartier français.

Dès leur arrivée dans le petit chinatown du quartier français, les PJ surprennent une foule en colère en train de s'en prendre à un commerce chinois spécialisé dans les pétards et les feux d'artifices au 530 Bourbon Street. La façade et l'intérieur de la « *Leong Dragon Mouth* » sont sens-dessus-dessous. Des témoins surexcités affirment à qui veut l'entendre que le matériel pyrotechnique volé y a été découvert. Le couple de gérants a dû être protégé par des soldats britanniques de passage afin de leur éviter un lynchage en bonne et due forme.

Effectivement, une quantité remarquable de feux d'artifices est dissimulée sous des bâches dans l'arrière-boutique. Toutefois, les pétards sont rouges et les fusées ont la forme de dragons chinois. Les gérants confirment qu'ils importent légalement ces produits afin de les vendre, notamment à l'occasion du nouvel an chinois. Rien à voir donc avec les feux artificiels volés. Afin de calmer la population, il est toutefois décidé de confisquer l'intégralité du matériel pyrotechnique et d'arrêter les commerçants, d'avantage pour les protéger d'un lynchage certain que parce qu'ils ont quelque chose à se reprocher.

CHASSEURS DE DRAGON

Si les PJ décident de fouiller les lieux, un jet d'INT difficulté 15 réussi leur permet de découvrir une trappe dans un mur. Celle-ci dévoile un réseau de passages, creusés illégalement, qui relie six boutiques du bloc donnant sur Bourbon et Toulouse Street. Le couloir secret permet d'accéder en toute discrétion à une fumerie d'opium clandestine via un des innocents commerces chinois du quartier. La fumerie est, quant à elle, installée dans l'arrière-salle d'une blanchisserie, appelée le

White Tiger. S'ils empruntent le passage, les PJ aboutissent dans une arrière-salle enfumée dans laquelle se réunit la clientèle opiomane locale. Les usagers, autant des européens que des asiatiques, sont indifférents à l'arrivée des PJ. Nonchalamment affalés sur des divans disposés à même le sol, ils tirent longuement sur leur pipe d'opium tandis que de jeunes filles, aux atours aussi légers que leurs mœurs, leur tiennent compagnie et les réapprovisionnent à la demande. Une chinoise d'un âge mûr, qui comprend que les PJ ne sont pas venues en tant que clients, les invective en mandarin pour les sommer de quitter immédiatement les lieux.

Aux PJ de décider quel sort ils réservent à ce lieu de « *perdition* ». S'ils le signalent, l'armée confédérée arrive aussitôt pour embarquer tout le monde, confisquer le maigre stock d'opium disponible sur place et fermer la fumerie. S'ils se renseignent auprès de Justin Charpentier ou de toute autre source dont ils disposeraient personnellement, les PJ apprennent que cette boutique appartient aux Leong. Ceux-ci sont soupçonnés d'être à la tête de la triade locale. Leong et son épouse sont les deux honnêtes commerçants que les PJ ont peut-être sauvés du lynchage. Lorsqu'ils sont interrogés, ils prétendent tout ignorer de cette fumerie d'opium et du système de trappes. Ils ajoutent que ce devait être comme ça quand ils ont acquis leur respectable commerce. Pour prouver qu'ils sont de bons citoyens, ils proposent d'offrir leur stock de feux d'artifices dans l'éventualité où celui qui a été volé ne ferait pas surface à temps. Le geste est apprécié par John T. Monroe, le maire de la Nouvelle-Orléans, qui envisage sérieusement d'y recourir. ➔



ET SI LES PJ REMONTENT TROP VITE LA PISTE DES FAUX BILLETS ?

Si vous avez besoin de ralentir vos PJ, trois options s'offrent à vous. Bien entendu, rien ne vous empêche de les combiner :

1. L'option la plus simple consiste à rendre l'imprimeur, auteur des faux billets, injoignable jusqu'à 17H ou 18H.
2. La seconde option consiste à ne pas communiquer l'identité de l'imprimeur. Les PJ découvrent seulement que les billets sont faux. Il vous suffit ensuite de contraindre les PJ à faire le tour de plusieurs imprimeurs avant que l'un d'entre eux reconnaisse leur auteur.
3. La troisième option, enfin, implique que Maurice soit absent du théâtre jusqu'à 17H ou 18H. Si les PJ se rendent au théâtre avant, ils y croisent Mr Higgins au milieu de ses papiers. Celui-ci s'engage volontiers à les contacter dès que son accessoiriste est disponible.

LA PISTE BRITANNIQUE

Une rumeur persistante, entretenue notamment par le journal *Independance Day*, accuse les britanniques d'avoir volé les feux d'artifices afin de priver la Nouvelle-Orléans de sa fête d'indépendance. Certains pensent que l'amiral voit d'un mauvais œil la célébration d'un événement offensant pour sa mère patrie. D'autres disent qu'il a fait cela afin de limiter l'ampleur des festivités compte tenu des risques de débordement. Les plus paranoïaques avancent que les anglais cherchent à provoquer des émeutes dans l'unique but de légitimer un resserrement de l'étau sécuritaire sur la population sudiste.

Naturellement, les britanniques ne voient pas la situation de cet œil. Ils soupçonnent soit des agents Yankees infiltrés, soit des militants sudistes antibritanniques, d'avoir volé les feux d'artifices et de répandre d'infâmes rumeurs afin de pousser la population locale à se soulever contre l'honorable allié anglais. En ce qui concerne l'hypothèse du complot nordiste, la seule piste, décrite dans le paragraphe « *La piste Yankee* », mène à une impasse. Quant aux extrémistes antibritanniques, les PJ ne disposent d'aucune piste solide en ce sens mais il y a des chances pour qu'ils supposent que la troupe de Zaza est un de ces groupes et s'apprête à passer à l'action.

LA RÉCEPTION CHEZ L'AMIRAL

Sachant qu'une importante réception est organisée par l'amiral le soir du 4 juillet, il est logique que les PJ supposent que cette dernière fait une cible idéale. Reste à découvrir de quelle façon un éventuel attentat surviendrait. Toute demande d'autorisation de fouiller les lieux ou d'être impliqué dans les opérations

de sécurité de la réception se heurte au refus catégorique du capitaine Francis Sutton. Ce dernier informe les PJ d'un air suffisant que la résidence de l'amiral bénéficie d'une sorte d'extra-territorialité. Par conséquent, son accès est réservé aux seuls officiers de rang de la Royal Navy habilité à assurer la sécurité de l'amiral. Autrement dit, circulez, il n'y a rien à voir.

Si un des PJ est un officier de la Royal Navy ou un membre de l'aristocratie louisianaise, il pourra obtenir une invitation à la soirée mais ne devra pas se mêler des questions de sécurité et ne pourra pas porter d'arme. N'hésitez pas à vous servir de l'insupportable capitaine Sutton pour compliquer à loisir la tâche des PJ chaque fois que vous en avez l'occasion.

LA PISTE DU THÉÂTRE D'ORLÉANS

La monnaie de singe que les PJ ont récupéré chez les O'Sullivan constitue leur meilleure chance de remonter la piste jusqu'au théâtre d'Orléans. Dans l'éventualité où ceux-ci ne parviendraient pas à retrouver le sergent Hoffmann ou ne s'entendraient pas avec les O'Sullivan, vous pouvez les aider en imaginant qu'une partie des faux billets a été retrouvé dans une petite sacoche sous le lit du sergent à la caserne.

L'examen des faux billets permet aisément de se rendre compte qu'ils sont quasiment neufs. Dans la pénombre, ils pourraient tromper quiconque ne s'y attarderait pas. En revanche, à la lumière du jour, leur caractère factice ne fait aucun doute. Soit l'imprimeur était incompétent, soit son intention n'était pas de produire de la fausse monnaie mais plutôt une copie grossière à usage récréatif.

De plus, un examen permet de remarquer que l'imprimeur a signé



son ouvrage de manière insolite. En effet, l'imprimeur a remplacé le portrait de Jefferson Davis par le sien et a apposé sa signature sur les faux billets de 5 dollars confédérés. Un jet de PER difficulté 10 réussi suffit pour remarquer la supercherie à condition de songer à examiner le billet de près. En cas d'échec, Le premier imprimeur auquel les PJ s'adressent remarque l'amusante supercherie et son auteur.

L'imprimeur a pignon sur rue. Il s'agit de l'imprimerie Balthazar & Sons situé dans le quartier Marigny. Le père Balthazar est un vieil homme au dos voûté mais à l'œil aiguisé par quarante années de métier. Celui-ci confirme que l'argent factice a été imprimé afin de servir lors d'un vaudeville qui n'a pas fait long feu au théâtre d'Orléans. Il n'est pas sûr que le théâtre existe encore compte

tenu de ses difficultés financières. Il n'a d'ailleurs toujours pas été payé pour son travail.

S'ils se renseignent sur le théâtre, les PJ apprennent qu'il s'agit d'un des plus anciens établissements de spectacle de la Nouvelle-Orléans et, peut-être même, le plus ancien. Conformément aux dires de l'imprimeur, le théâtre a connu de bien meilleurs jours. Le bâtiment fait l'objet d'un avis de péril et d'un arrêté d'expulsion imminents placardés à la porte de l'établissement.

Victor Higgins, le rondouillard gérant du théâtre, se trouve dans son bureau, au milieu de piles de papiers, correspondant à l'inventaire d'années d'archives, dont il vient de douloureusement venir à bout. Il est très fier de cet exploit qu'il partage volontiers avec les PJ. Il reconnaît les faux billets et confirme que ➔

La tension monte dans le Chinatown du Carré français



BESOIN DE GAGNER DU TEMPS ?

Dans l'éventualité où l'enquête progresseraient un peu trop vite, utilisez volontiers l'atmosphère explosive de la rue pour retarder les personnages. Si aucun d'entre eux n'est britannique, débrouillez-vous pour qu'ils se trouvent avec ou à proximité d'officiers britanniques. Toujours est-il que des locaux accusent ces derniers d'être derrière le vol des feux d'artifices et, plus largement, d'être responsables de tous leurs maux. Le comportement méprisant des officiers britanniques présents ou intervenant sur les lieux de l'altercation ne fait qu'envenimer les choses. La foule en colère séquestre les PJ et ces derniers doivent négocier ou trouver un moyen d'échapper à leurs antagonistes avant que les choses ne tournent au vinaigre ou que Zaza ne mette son plan à exécution.

ceux-ci ont été remisés avec le reste des accessoires dans le grenier du théâtre d'Orléans. Si les PJ ne le lui demandent pas, il leur propose spontanément d'interroger Maurice Célestin, l'accessoiriste, et appelle aussitôt ce dernier.

Maurice, qui a les traits du créole décrit par le soldat Cole et, éventuellement, le sergent Hoffmann, prend ses jambes à son cou dès qu'il aperçoit les PJ. Il se barricade d'abord dans la remise et déclenche quelques fusées provenant du stock de feux d'artifices volé dès que les PJ forcent la porte (qui cède sur un jet de FOR difficulté 15). Les fusées ne retardent pas longtemps les PJ. Par contre, les étincelles qu'elles produisent déclenchent un incendie qui emporte bientôt le théâtre, ses accessoires et ses années d'archives péniblement inventoriées dans les flammes, au grand désespoir de Mr Higgins. D'autres feux d'artifices se déclenchent pendant l'incendie mais un PJ perspicace remarquera, moyennant un jet de INT difficulté 15, que le nombre très limité de déflagrations ne correspond pas à la quantité de fusées volées au dépôt de munitions.

Saisissez l'occasion de mettre en scène une course-poursuite en permettant à Maurice de s'enfuir par une échelle jusqu'à la terrasse du théâtre avant de sauter de toit en toit jusqu'à ce qu'il chute ou parviennent à s'échapper. Des jets de DEX

difficulté 10 sont nécessaires pour ne pas perdre l'équilibre au risque de se blesser. S'il atteint la rue, Maurice tente de retourner la foule contre ses poursuivants en prétendant qu'il est poursuivi par des assassins anglais.

LA TROUPE DE ZAZA

Si les PJ parviennent à rattraper Maurice et que celui-ci est en état de parler, il avoue qu'il fait partie de la troupe qui a dérobé les feux d'artifices et révèle l'identité des trois autres membres de la troupe, dont Zachariah « Zaza » Miller. Maurice jure qu'il ignore où les trois hommes se trouvent. Ceux-ci ont emporté la quasi-totalité des feux d'artifices ainsi que des costumes de scène. Quant aux faux billets, Maurice confirme que Zaza les a découverts fortuitement alors qu'il était à la recherche d'accessoires pour sa représentation.

Mr Higgins affirme qu'il ignorait la véritable identité de Zaza et ses intentions mais confirme qu'une troupe, dont le réalisateur et acteur principal appelé Zaza, préparait une œuvre dont ce dernier disait qu'elle ferait grand bruit. Mr Higgins avait laissé Zaza et sa troupe, que Maurice lui avait présenté, s'installer dans les loges délaissées du théâtre afin d'y préparer leur spectacle. Mr Higgins suppose que la troupe prévoyait de donner son spectacle au théâtre. Lors des répétitions, celui-ci a cru reconnaître les textes d'Édipe Roi

de Sophocle. Higgins a bien du mal à croire qu'il ait pu abriter une bande de dangereux criminels.

Dans l'éventualité d'une confrontation, le soldat Cole et, éventuellement, le sergent Hoffmann confirment que Maurice est bien le mulâtre qui accompagnait le capitaine Œdipes lors du vol des feux d'artifices au dépôt de munitions.

ZAZA MET LE PEU

À travers le personnage de Maurice et l'épisode du théâtre, les PJ devraient commencer à se douter qu'ils n'ont probablement pas à faire à une bande de terroristes sanguinaires. L'hystérie collective et le symbole du 4 juillet mis à part, toute cette histoire se résume à un vol de pétards.

À ce stade, les PJ peuvent chercher à en savoir davantage sur l'historique personnel des trois autres auteurs du vol :

- Fintan Desmond est un fils de bonne famille de Louisiane. Des parents propriétaires d'une plantation de coton, une excellente éducation et, surtout, une absence totale de personnalité ont fait de lui un parfait faire-valoir pour Zachariah. Quand ce dernier lui a annoncé qu'il avait décidé de devenir comédien, Fintan en a déduit qu'il devait faire de même. Curieusement, ces derniers mois passés à suivre les cours d'art dramatique de Max ont été une révélation. Contrairement à Zaza, dont la principale motivation est de transformer la vie de son père en enfer, la démarche artistique de Fintan est sincère. Sa décision, probablement la première qu'il ait prise de lui-même, est prise : Écrire ses propres pièces et les jouer... dès qu'il sortira de prison.
- Avantnt la guerre, Max Van den Berg était un professeur d'art

dramatique. Sa rencontre avec Zachariah a lieu quelques mois après le cessez-le-feu au White Tiger, une fumerie d'opium du quartier français. Une blessure de guerre mal soignée avait rendu l'homme de lettres toxicomane et fait voler sa vie de famille en éclat. Toutefois, son éloquence et sa passion pour le théâtre étaient restés intacts et ne manquèrent pas subjuguer Zachariah. Depuis lors, Zaza paie en opium les enseignements de Max. C'est ce dernier qui présente Zaza à Maurice Célestin et convainc ce dernier de lui obtenir une loge au théâtre d'Orléans lorsque son père lui coupe les vivres. Pour Max, la vie est dénuée de sens depuis qu'il a vu les horreurs de la guerre. Aussi, quand Zaza lui a annoncé qu'il se lançait dans la vindicte filiale à grand spectacle, Max s'est dit : Pourquoi pas ?

- Le mieux, pour en apprendre plus sur Zachariah Miller, est d'aller à la rencontre de son géniteur. Celui-ci se trouve à la réception de l'amiral dès 19H00. Avant cela, il est à injoignable. Fidèle à sa réputation, le général Miller est un homme autoritaire et glacial. Il accueille les soupçons des PJ au sujet de son fils avec placidité avant de leur répondre de façon laconique. Pour lui, son fils représente cette jeune génération faible et décadente qui ont fait la faiblesse de la confédération lors de la guerre civile. Peu lui importe le sort qui attend son fils. Son châtiement doit être à la hauteur de son crime. Avant de mettre un terme à sa conversation avec les PJ, il remercie à voix haute le seigneur d'avoir rappelé son épouse à ses côtés afin de lui épargner le spectacle de cette déchéance. ➔





LE DÉCOR DE LA BARGE

Celle-ci est destinée à accueillir une représentation unique d'Antoine et Cléopâtre, de William Shakespeare. La scène consiste en un décor fantasmé de palais égyptien, fait de colonnes en carton-pâte et de toiles chamarrées. De chaque côté sont amarrées deux barques maquillées, l'une en navire de guerre romain et l'autre en navire de guerre égyptien. C'est depuis ces dernières que Max et Fintan s'apprentent à déclencher les feux d'artifices.

Alternativement, il se peut que le rapprochement de l'affaire avec le spectacle qui doit être donné par la troupe du Lyceum Theatre de Londres paraisse suffisamment évident aux PJ pour qu'ils décident de se rendre sans plus tarder à la réception que donne l'amiral à sa résidence.

Sur place, le capitaine Sutton veille au grain et, pour ce dernier, veiller au grain inclue que les PJ ne dérangent pas les hôtes de la réception. Au premier écart de comportement, Sutton n'hésite pas à expulser les PJ de la résidence, voire à les faire arrêter s'il estime qu'ils dépassent les bornes. Au mieux, les PJ sont autorisés à se mêler aux invités en toute discrétion. Quant à accéder à la barge sur laquelle doit être jouée la pièce Antoine et Cléopâtre dès 19H30, il est inutile d'y penser. Au moins les PJ peuvent-ils constater qu'elle est ancrée dans le lac Pontchartrain à une cinquantaine de mètres de la rive face à la résidence.

Les PJ ont donc le choix entre attendre que la représentation de Zaza démarre pour intervenir ou braver tous les interdits en prenant d'assaut la barge sans attendre. De leur côté, Zaza, Max et Fintan se sont à nouveau fait passer pour des officiers de l'armée confédérée afin d'accéder à la barge vers 18H avec les feux d'artifices. Aussitôt sur place, ils ont entrepris de ligoter et dissimuler derrière le décor les membres de la troupe du Lyceum Theatre afin de prendre leur place.

Dès 19H30 ou dès que les PJ tentent de prendre la barge d'assaut, Zaza se présente à visage découvert afin d'annoncer que la représentation d'Antoine et Cléopâtre est remplacée par *Cédipe Roi*. Il invite alors solennellement chaque fils à s'affranchir son père afin de devenir un homme et, *in extenso*, l'Amérique à faire de même avec l'empire britannique.

La panique qui suit, tandis qu'un Zaza imperturbable déclame son texte, est indescriptible. Max et Fintan se servent des feux d'artifices pour repousser ceux qui tentent d'accéder à la barge. Inévitablement, les fusées partent dans tous les sens. Certains tirs produisent de beaux effets dans le ciel mais la plupart partent à l'horizontale et menacent de blesser personnel et invités de la réception. Les décorations du 4 juillet suspendus dans le jardin prennent feu et une ou deux fusées finissent leur trajectoire à l'intérieur de la résidence de l'amiral. Leurs déflagrations causent de sérieux dégâts et déclenchent un incendie vite circonscrit par les domestiques.

L'expérience d'artificier de Max ne suffit pas à empêcher certaines fusées d'atteindre la barge. Celle-ci prend feu alors que les PJ, s'ils sont intervenus, et les soldats confédérés rejoignent l'embarcation. À moins que les PJ n'aient trouvé un moyen de prévenir ce désastre, la barge enflammée finit par couler avec les feux d'artifices qui ne se sont pas déclenchés. Tout juste a-t-on le temps d'attraper les trois acteurs pirates et



d'évacuer leurs otages du Lyceum Theatre.

Zaza, Fintan et Max sont incarcérés à la prison paroissiale en attente de leur procès. Les uns des journaux qui paraissent le lendemain laisse bien des lecteurs perplexes. Certains, dont la majorité des lecteurs de l'Independence Day, persistent à y voir une machination des britanniques et de l'aristocratie corrompue de la région pour réserver les feux d'artifices à leur usage personnel. Sinon, pourquoi ceux-ci auraient-ils été lancés devant la résidence de l'amiral ? D'autres, arguant des scènes de panique provoquées par les feux d'artifices, parlent d'un acte de rébellion contre les britanniques et se massent devant la prison paroissiale pour exiger la libération des héros du 4 juillet. Manifestement, les tensions sont encore vives.

ÉPILOGUE : LES DRAGONS DU 4 JUILLET

Dans l'éventualité, très probable, où les feux d'artifices n'ont pas pu être récupérés, la mairie décide d'accepter la proposition des Leong d'utiliser leur stock de feux d'artifices. Les feux du 4 juillet 1868 de la Nouvelle-Orléans ont donc une teinte de nouvel an chinois. En guise de remerciement pour leur acte patriotique, Mr et Mme Leong sont blanchis de toute accusation et invités à la tribune d'honneur de la mairie afin d'assister au spectacle pyrotechnique prévu le soir-même. Si les PJ se sont fait positivement remarquer par les autorités au terme de cette aventure, des places de choix leur sont réservées, juste à côté des Leong. ➔

Zaza livre sa version très personnelle d'Oedipe Roi



AIDES DE JEU

LES PNJ

L'AMIRAL GEORGE B. WATSON

1,71 m pour 84 kg. Âgé de 57 ans. Lord Watson descend d'une longue lignée d'aristocrates britanniques. Il est l'archétype de l'élite victorienne. Il vénère la reine et sa patrie et tient à le démontrer au quotidien par son exemplarité et sa rigueur. Pour l'amiral, la discipline est la seule chose qui place l'homme au-dessus de l'animal et l'Empire de sa Majesté au-dessus des autres nations de ce monde. Anglican pratiquant, Lord Watson se sent investi d'une mission civilisatrice d'essence divine. Ce sens des responsabilités induit une pression considérable que l'amiral compense de façon plus addictive que jamais depuis que Madame Leong lui a présenté Ling Ling, sa prostituée dominatrice. Moyennant finances et quelques faveurs personnelles, cette dernière inflige régulièrement les châtimements et l'humiliation que l'amiral pense mériter pour ses nombreux péchés.

NC 3

FOR 0 DEX +1 CON +0

INT +4 PER +1 CHA +2

DEF 11 PV 25 Init 14

Revolver (léger) +4 DM 1D8+3**Épée d'officier de la Royal Navy +6 DM 1D8+3****Trait :** Noble*Voie des armes à feu 2**Voie des voyages 2**Voie de la corporation (Royal Navy) 4***JOSEPH MILLER, GÉNÉRAL DE BRIGADE CONFÉDÉRÉ**

1,88 m pour 81 kg. Âgé de 49 ans. L'expression « *droit dans ses bottes* » sied à merveille à cet homme dont la rectitude physique et morale renforce un charisme et une taille hors du

commun. Dieu seul sait combien de soldats confédérés ont inutilement payé de leur vie l'intransigeance et le culte du sacrifice de cet homme dont l'insensibilité est péniblement compensée par ses compétences de stratège. Sa relation conflictuelle avec son fils et sa proximité avec le « *sulfureux* » Donald Clarence sont sans doute les seules failles dans l'image autrement impeccable que Miller donne de lui-même. Le général est plus amplement décrit dans le paragraphe « *Zaza met le feu* » du scénario.

NC 3

FOR 0 DEX +2 CON 0

INT 0 PER +1 CHA +3

DEF 12 PV 25 Init 15

Revolver (léger) +6 DM 1D8+3**Épée d'officier de l'armée confédérée +6 DM 1D8+3****Trait :** Autorité naturelle*Voie des armes à feu 2**Voie du Discours 2**Voie de la corporation (Armée confédérée) 4***JUSTIN CHARPENTIER, REPORTER AU NEW-ORLEANS INQUIRER**

1,67 m pour 72 kg. Âgé de 22 ans. Justin est un jeune créole idéaliste dont l'impeccable éducation n'a d'égale que sa curiosité pour l'envers du décor de la société louisianaise et, plus particulièrement, néo-orléanaise. Entre son goût pour les lettres et sa fascination bien renseignée pour les milieux du crime, le métier de reporter est fait pour lui.

NC 1

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +2 PER +4 CHA +2

DEF 11 PV 12 Init 11

Trait : Cultivé*Voie de la corporation (crime organisé) 2*

Voie de l'investigation 2

Voie du discours 1

MURROUGH O'SULLIVAN, CHIEF DU CLAN O'SULLIVAN

1,86 m pour 94 kg. Âgé de 29 ans. De son père, Murrough ne se souvient que de l'odeur de l'alcool et des coups. Il se souvient aussi du jour où il a appris sa mort (violente). Au lieu de ressentir de la peine, l'irlandais en a conçu une frustration de s'être fait voler la chance de pouvoir se venger de ce monstre qu'il haïssait tant. Depuis, Murrough se venge dans l'arène en y massacrant à coups de poing tous ceux qui ont le malheur de le contrarier ou de lui rappeler son père... Quiconque a eu à faire à Murrough n'imaginerait jamais que cette brute épaisse vive encore chez sa mère, ni qu'il soit capable de faire preuve d'une telle tendresse. Malheur à ceux qui manqueraient de respect à sa maman. Aujourd'hui, l'irlandais dirige le clan qu'il a fondé avec son cousin Seamus depuis le Bayou Barn. Murrough est un leader charismatique et sa brutalité est fort utile lorsqu'il s'agit d'éliminer ses adversaires. Mais le véritable gestionnaire des affaires du clan est son cousin Seamus.

NC 2

FOR +4 DEX +2 CON +4

INT 0 PER +1 CHA +2

DEF 12 PV 20 Init 13

Revolver (lourd) +3 DM 1D10+1

Cors-à-corps (Boxe) +8 DM 1D4+4

Trait : Bagarreur

Voie du pistoler 2

Voie du corps-à-corps 4

Voie des exploits physiques 2

SEAMUS O'SULLIVAN

1,65 m pour 64 kg. Âgé de 34 ans. Seamus est aussi posé et retors que Murrough est impulsif et brutal. Chacun sait qu'il faut s'inquiéter lorsque Seamus sourit calmement. Au quotidien, Seamus gère les divers trafics dans lesquels trempe le

clan. Le vol et le recel sont sa spécialité. Ses responsabilités n'ont cessé de grandir à mesure que les affaires du clan se développaient. Certains verrait bien Seamus prendre le dessus sur son cousin mais ce serait une erreur de le lui suggérer. Rien ni personne ne saurait remettre en question le lien de sang qui unit les deux cousins.

NC 2

FOR -1 DEX +1 CON 0

INT +4 PER +2 CHA +1

DEF 11 PV 16 Init 12

Justin Charpentier, jeune reporter intrépide



Pistolet (léger) +4 DM 1D8+2**Trait :** Logique inébranlable*Voie du pistoler 2**Voie du discours 3**Voie de l'argent 3***AUDREY O'SULLIVAN, MÈRE POULE**

1,60 m pour 52 kg. Âgé de 51 ans. La mère de Murrough sait très bien que son garçon fait parfois des bêtises, mais c'est son fils et personne n'est parfait. Elle est très accueillante, toujours disposée à offrir le thé à ses visiteurs. Tout se passe bien tant qu'on se conduit bien chez elle. Interdiction de jurer devant elle sous peine de devoir s'excuser auprès du seigneur et de verser 5 cents dans une jarre à jurons principalement remplie par Murrough.

Caractéristiques superflues

BRUTE ÉPAISSE DE SERVICE

Utilisez les caractéristiques ci-dessous chaque fois que les PJ sont confrontés à une ou plusieurs brutes épaisses telles que les hommes du clan O'Sullivan.

NC 1/2**FOR** +2 **DEX** +1 **CON** +3**INT** -1 **PER** +1 **CHA** -1**DEF** 11 **PV** 10 **Init** 11**Pistolet (léger) +3 DM 1D8****Bagarre** +3 **DM** 1D4+2**Trait :** Bagarreur*Voie du pistoler 1**Voie du corps-à-corps 1**Voie des exploits physiques 1***MATTHEW HOFFMANN, SERGENT
CORROMPU DE L'ARMÉE CONFÉDÉRÉE**

1,67 m pour 75 kg. Âgé de 32 ans. L'armée confédérée aurait fait du sergent Hoffmann un honnête homme si la corruption n'y était pas si répandue. La faiblesse d'âme de ce garçon de ferme l'a rendu incapable de résister aux lumières de la ville et, plus particulièrement à ses coûteux vices.

NC 0**FOR** +1 **DEX** +2 **CON** +2**INT** -1 **PER** +1 **CHA** -1**DEF** 12 **PV** 10 **Init** 12**Fusil** +4 **DM** 1D10**Trait :** Rapide*Voie du pistoler 1**Voie des exploits physiques 1**Voie de la corporation (armée confédérée) 2***MADAME LAFLEUR, MÈRE MAQUERELLE ET
WIB**

1,52 m pour 84 kg. Âgé de 57 ans. Issue d'une famille bourgeoise de la communauté créole de la Nouvelle-Orléans, Joséphine Lafleur aurait sans doute eu une vie agréable et moralement irréprochable si elle n'avait pas perdu son époux pendant la guerre. Militante dans l'âme, la veuve Lafleur est révoltée par le sort réservé à ceux de sa couleur de peau qui sont réduits en esclavage et celles de son sexe qui sont réduites à la prostitution. C'est au sein d'une association caritative qui vient en aide aux prostituées de la Nouvelle-Orléans que Joséphine fait la connaissance d'une femme en noir appelée Madame Jacobi. Cette dernière initie la future madame Lafleur à l'occultisme et au proxénétisme. Si le salut de ces femmes, pour la plupart veuves de guerre, doit passer par leur sexe, alors autant qu'elles en contrôlent le commerce.

NC 2**FOR** 0 **DEX** +1 **CON** 0**INT** +2 **PER** +3 **CHA** +3**DEF** 11 **PV** 18 **Init** 13**Pistolet (Derringer) +4 DM 1D8+2****Dague** +3 **DM** 1D6+2**Trait :** Ésotériste**Folie :** (Empire de la passion – justice) 2*Voie des enchantements 2**Voie de la psychologie 2**Voie de la corporation (WIB) 2*

ANNA-MAY, PROSTITUÉE AU SERVICE DE MADAME LAFLEUR

1,57 m pour 49 kg. Âgé de 21 ans. Anna-May est une de ces nombreuses jeunes filles de modeste extraction mais de bonne famille que la misère a mise sur le trottoir après qu'elle ait perdu son emploi de maquilleuse dans un théâtre de la Nouvelle-Orléans. Recueillie en piteux état par Madame Lafleur alors qu'elle vivait un calvaire au bordel des O'Sullivan, Anna-May est responsable de la rivalité qui perdure depuis entre les irlandais et la mère maquerelle. D'ordinaire, les O'Sullivan ne permettraient pas qu'on « vole » une de leurs filles. Mais Madame Lafleur n'est pas une femme ordinaire...

NC 0

FOR 0 DEX +1 CON 0
INT +1 PER +2 CHA +2
DEF 11 PV 8 Init 11

Pistolet (Derringer) +2 DM 1D8
Trait : Futée

Voie du discours 1
Voie de la psychologie 1
Voie des arts (maquillage) 2

PROFESSEUR JOHN HAMMOND

1,74 m pour 78 kg. Âgé de 34 ans. Le diplôme de médecine brillamment obtenu du professeur Hammond l'a mené tout droit au front dès le début de la guerre civile. La scie à la main, le professeur a alors tranché, amputé, découpé... mais c'était moins les souffrances de la chair que celles de l'esprit qui le fascinaient. Dès 1863, il expérimentait sur les soldats traumatisés par la violence des combats dans un grand hôpital de campagne situé près de Fayetteville en Arkansas. À force de drogues et outils d'hypnose, Hammond décide que le meilleur moyen de soigner la folie est de reprogrammer entièrement l'esprit de ses patients. Ses recherches ont fait des pas de géants et il est maintenant capable d'altérer la personnalité d'une personne ou de lui injecter une nouvelle personnalité. Certes,

son invention, encore instable, achève de plonger ses patients dans la démence, mais le professeur ne désespère pas d'en rendre les effets durables.

NC 2

FOR -1 DEX +2 CON 0
INT +4 PER +2 CHA +2
DEF 12 PV 12 Init 12

Trait : Nerd

Voie de la machine 3
Voie de la médecine 2
Voie de la psychologie 2

OLGA SCHMIDT, INFIRMIÈRE EN CHEF

1,78 m pour 88 kg. Âgée de 34 ans. Son corps dissimule sous ses vêtements d'innombrables et effrayantes scarifications. Olga n'a jamais été aimée et cela n'a pas aidé à la rendre aimable. Ses désillusions personnelles et une carrière ingrate d'infirmière exposée à la misère du monde ont achevé de durcir son cœur. Ce n'est que lorsqu'elle s'inflige de la souffrance en se scarifiant ou qu'elle en inflige à autrui qu'elle semble parvenir à éprouver quelque chose. Ce penchant sociopathe et sa capacité à exécuter n'importe quel ordre sans en discuter le bien-fondé ne sont pas passés inaperçus auprès du professeur Hammond. Cela lui vaut d'être son infirmière depuis bientôt 5 ans.

NC 1

FOR +3 DEX -1 CON +3
INT -1 PER +1 CHA -1
DEF 9 PV 13 Init 9

Bagarre +6 DM 1D4+3
Trait : Énorme

Voie du corps-à-corps 3
Voie des exploits physique 2
Voie de la médecine 1

ABBOT JAMESON, FAUX ESPION UNIONISTE

1,68 m pour 54 kg. Âgé de 21 ans. À son retour du front, le soldat Jameson n'était plus que l'ombre du garçon de ferme jovial des plaines du Tennessee qui avait menti sur son âge pour s'engager. ➔



Une ombre que l'opium puis les indicibles expériences du professeur Hammond ont définitivement effacé pour le plonger dans une folie sans retour.

NC 0

FOR +2 DEX +1 CON +2

INT +0 PER 0 CHA +1

DEF 11 PV 15 Init 11



Olga Schmidt,
infirmière psychopathe

Revolver (léger) +2 DM 1D8

Trait : Résistant

Voie des armes à feu 1

Voie des exploits physiques 1

Voie de la corporation (Armée confédérée) 1

JEREMIAH FRANKLIN, JOURNALISTE AU VALIANT SOUTH

1,64 m pour 77 kg. Âgé de 47 ans. Jeremiah est un de ces journalistes sans envergure qui attend depuis trop longtemps que sa carrière débouche enfin. Petit à petit, la rancœur a pris le dessus au point que Jeremiah est désormais prêt à tout pour se faire une place au soleil. Tricher, mentir, manipuler, faire souffrir son prochain, tout plutôt que de continuer à vivre dans un appartement exigu des quelques dollars que lui rapportent ses articles insipides. Franklin veut son heure de gloire, et peu importe si elle n'est pas méritée.

NC 0

FOR 0 DEX 0 CON +2

INT 0 PER +1 CHA +1

DEF 11 PV 8 Init 11

Revolver (léger) +2 DM 1D8

Trait : Baratinneur

Voie du discours 1

Voie des voyages 1

Voie des armes à feu 1

JEAN-BAPTISTE ROCHER, GÉRANT DU TI BON COU

1,58 m pour 65 kg. Âgé de 32 ans. Dans son quartier, Jean-Baptiste est connu pour sa joie de vivre et ses rhums arrangés. Son modeste établissement est fréquenté par une faune diverse et variée socialement comme ethniquement. Certes, des rumeurs rapportent que des espions unionistes s'y réunissent régulièrement, mais Jean-Baptiste les qualifie de fantaisistes. Ce qui l'est moins, en revanche, est sa pratique du vaudou. Lorsqu'il ne tient pas son bar, Jean-Baptiste officie secrètement en tant que prêtre mambo au sein de

sa communauté. Depuis une récente cérémonie, un mauvais esprit incite Jean-Baptiste à emprunter une voie plus sombre du vaudou en échange de pouvoirs extraordinaires. Qui sait combien de temps l'âme du prêtre résistera à la corruption ?

NC 1

FOR +1 DEX +1 CON +0

INT +1 PER +2 CHA +3

DEF 11 PV 13 Init 12

Revolver +3 DM 1D8

Trait : Volonté de fer

Folie : (Soif de connaissance - vaudou) 2

Voie du discours 2

Voie de la poupée 2

Voie arts (rhum) 1

MADAME LEONG, GÉRANTE DU WHITE TIGER (TRIADÉS)

1,57 m pour 46 kg. Âgé de 51 ans. Madame Leong a tout de l'épouse chinoise discrète et dévouée au bien être de son mari. Pourtant, rien ne saurait être moins vrai. Chargée par Xi Feng Li, le chef des triades de Californie, de développer les activités des triades en Louisiane, Madame Leong dirige son organisation d'une main de fer. Elle résume sa méthode en une phrase : protéger le serpent jusqu'à ce qu'il devienne dragon. Autrement dit, développer ses activités et ses connections dans la plus grande discrétion jusqu'à être assez forte pour remporter les inévitables confrontations à venir avec la concurrence locale. En cas d'échec, madame Leong est consciente du sort réservé au reste de sa nombreuse famille, restée en Californie sous la garde « bienveillante » de son mentor.

NC 2

FOR 0 DEX +2 CON 0

INT +3 PER +2 CHA +3

DEF 14 PV 18 Init 14

Sabre de Kung Fu +6 DM 1D6+2

Trait : Fine psychologue

Voie de la corporation (triades) 3

Voie du Corps-à-corps 2

Voie de la Psychologie 2

FRANCIS SUTTON, CAPITAINE DE LA ROYAL NAVY ET ARISTOCRATE INSUPPORTABLE

1,75 m pour 72 kg. Âgé de 30 ans. Hautain, odieux, suffisant, condescendant, ce « *public school boy* » incarne à merveille tous les travers de l'aristocratie britannique. Cette langue de serpent enrobée dans un accent de la haute société anglaise sait faire sentir à tout un chacun sa conscience aiguë d'appartenir à l'élite de l'empire britannique. Ceux qui le détestent, une rencontre suffit pour en être, ne sont que des jaloux et des gueux.

NC 1

FOR +1 DEX +2 CON +1

INT +1 PER 0 CHA +1

DEF 12 PV 12 Init 13

Revolver (léger) +2 DM 1D8+1

Épée d'officier de la Royal Navy +3

DM 1D8+2

Trait : Marin

Voie des armes à feu 2

Voie des exploits physiques 1

Voie de la corporation (Royal Navy) 2

ZACHARIAH MILLER

1,74 m pour 75 kg. Âgé de 24 ans. Orphelin de mère alors qu'il était encore un enfant, cela fait quelques années que ce fils de bonne famille cherche un moyen d'attirer l'attention d'un père aussi sévère qu'indifférent. Si une scolarité irréprochable et un comportement exemplaire pendant la guerre n'y font rien, peut-être que provoquer et humilier celui qui se comporte plus en père avec ses soldats qu'avec son propre fils y changera quelque chose. Zachariah est plus amplement décrit dans le paragraphe « *Zaza met le feu* » du scénario.

NC 1

FOR 0 DEX +2 CON +0

INT +1 PER +1 CHA +3

DEF 12 PV 15 Init 12



Pistolet (léger) +2 DM 1D8**Trait :** Caméléon*Voie des arts (dramaturgie) 1**Voie du discours 2**Voie des armes à feu 2***FINTAN DESMOND, MEILLEUR AMI DE ZACHARIAH MILLER**

1,69 m pour 72 kg. Âgé de 23 ans. Fils cadet d'une famille d'aristocrates locaux, ce jeune homme sportif est aussi remarquable par son physique avantageux que par son manque de personnalité et de discernement. Au moins, sa fidélité aveugle à son ami d'enfance Zachariah lui a permis de trouver sa vocation : acteur de théâtre. Fintan est plus amplement décrit dans le paragraphe « *Zaza met le feu* » du scénario.

NC 1/2**FOR +1 DEX +1 CON +3****INT -2 PER +1 CHA +2****DEF 11 PV 10 Init 12****Pistolet (léger) +3 DM 1D8****Trait :** Belle gueule*Voie des armes à feu 2**Voie des arts (dramaturgie) 1**Voie des exploits physiques 2***MAX VAN DEN BERG, PROFESSEUR D'ART DRAMATIQUE ET ARTIFICIER OPIOMANE**

1,66 m pour 71 kg. Âgé de 38 ans. Depuis qu'il est revenu de la guerre traumatisé et opiomane, Max n'est plus que l'ombre de lui-même. Une force irrésistible le pousse à un comportement suicidaire. Max est plus amplement décrit dans le paragraphe « *Zaza met le feu* » du scénario.

NC 1/2**FOR +1 DEX +0 CON +1****INT -1 PER +0 CHA +1****DEF 11 PV 10 Init 12****Trait :** Expert (explosifs)*Voie des armes à feu 1**Voie des arts (dramaturgie) 3**Voie de la psychologie 2***MAURICE CÉLESTIN, ACCESSOIRISTE DE THÉÂTRE ET ANCIEN ACROBATE**

1,76 m pour 67 kg. Âgé de 44 ans. Maurice est devenu accessoiriste de théâtre après qu'une chute ait mis fin à sa carrière d'acrobate dans une troupe itinérante. Depuis lors, il vit et travaille au théâtre d'Orléans. La fermeture imminente du théâtre l'a amené à rejoindre le trio que formaient déjà Zaza, Fintan et Max, dans l'espoir que leur projet lui permette d'éviter la rue. Lorsqu'il a pris conscience des intentions égoïstes de Zaza, il était trop tard. Maurice vit dans la peur panique de voir les autorités remonter jusqu'à lui.

NC 1/2**FOR +2 DEX +1 CON +3****INT -1 PER +1 CHA -1****DEF 11 PV 8 Init 12****Trait :** Acrobate*Voie des arts (accessoires) 2**Voie des exploits physiques 3**Voie des voyages 1***LUCIEN COTONNIER, CHEF DU BON MANGÉ (ET CHEF DU RÉSEAU LAFAYETTE)**

1,68 m pour 76 kg. Âgé de 43 ans. Lucien a deux passions. La cuisine et la culture créole. Sa première passion s'épanouit entre les murs de son restaurant prisé des classes moyennes et supérieures de la ville et lui valent d'être un membre respecté de sa communauté. Sa seconde passion est en revanche menacée, depuis l'avènement de la guerre civile, par les migrants anglo-européens et les britanniques. C'est cette menace pour sa culture et les siens qui a amené Lucien à prendre la tête du réseau Lafayette afin de défendre le catholicisme et le latinisme face à l'invasion de l'anglo-saxonisme et du puritanisme américano-britannique. S'il n'obtient pas satisfaction auprès de ces derniers, il est prêt à aller jusqu'à proposer une alliance à des représentants de l'Empire mexicain de Maximilien de Habsbourg.

NC 0

FOR +1 DEX +1 CON +0

INT +1 PER +2 CHA +3

DEF 11 PV 8 Init 11

Revolver +2 DM 1D8

Trait : Observateur

Voie du discours 2

Voie de psychologie 1

Voie des arts (cuisine) 3

LA NOUVELLE-ORLÉANS, LA

LA NOUVELLE-ORLÉANS HISTORIQUE

La Nouvelle-Orléans de la fin de la période Antebellum est le troisième plus grand port des États-Unis et la seule ville du Sud à compter plus de 100 000 habitants. Elle dispose également du plus grand marché aux esclaves du pays. Ce commerce, qui génère un chiffre d'affaires se comptant en milliards de dollars, fait du *Paris du Sud* la ville la plus riche du pays.

Beaucoup d'anglo-américains migrent en Louisiane dans les décennies qui suivent sa cession par la France. Beaucoup, comme les allemands et les irlandais, viennent en quête de travail manuel, notamment au vaste port de la Nouvelle-Orléans. Il en résulte notamment une augmentation des restrictions à l'affranchissement des esclaves.

Pour autant, les francophones blancs demeurent une communauté vibrante et la langue française y est enseignée dans les quatre paroisses qui composent la ville. À la veille de la guerre civile, plus de 13 000 gens de couleur libres vivent à la Nouvelle-Orléans. La population créole, principalement métisse, exerce surtout des métiers d'artisanat et est généralement éduquée. Son mode de vie est bouleversé par la survenance de la guerre qui voit s'accroître la prépondérance de la culture anglo-saxonne à ses dépens.

LA NOUVELLE-ORLÉANS UCHRONIQUE

Dès 1863, l'intervention militaire de l'Empire Britannique amène la Royal Navy à baser sa flotte et ses quartiers généraux à la Nouvelle-Orléans. C'est depuis cette base qu'est lancée la campagne destinée à reprendre à l'Union →



La très austère et influente
Meredith Coleman



les ports et les forts qui longent le Mississippi. Tour à tour, à mesure que la marine britannique remonte le fleuve, Vicksburg, Memphis et, finalement, Fort Donelson sont repris aux Yankees. Le succès de ces opérations sauve les confédérés d'une défaite certaine face à l'Union mais les condamne simultanément à une cohabitation qui ressemble de plus en plus à une tutelle envahissante.

Ainsi, un demi-siècle après la guerre de 1812 qui avait vu les britanniques tenter de capturer la Nouvelle-Orléans afin de couper les échanges de biens entre les États-Unis et l'Empire Napoléonien, les matelots de la Royal Navy déambulent en sauveurs de la Confédération dans les rues de la Cité du Croissant. Face aux troubles publics fréquents, notamment dus aux beuveries des marins en permission, l'Amiral George B. Watson impose la loi martiale et, avec elle, un train de mesures dont l'austérité et le caractère humiliant lui valent bientôt une triste réputation. Afin de limiter les tensions, la juridiction de la police militaire de la Royal Navy est confinée à ses concitoyens tandis que l'armée confédérée assume les fonctions de police administrative et judiciaire.

Entre autres règles, l'amiral décrète que toute femme abordant un marin britannique ou vue en sa compagnie sera considérée, donc traitée, telle une prostituée. Les établissements qui servent des boissons alcoolisées sont, quant à eux, contraints de refuser l'accès aux marins britanniques dès 21H sous peine de fermeture administrative. Enfin, les jeux d'argent sont punis d'une peine pouvant aller jusqu'à cinq ans de prison. Seule la consommation d'opium échappe à la vigilance prohibitionniste de l'amiral. Ces mesures se traduisent par un manque à gagner frustrant pour les commerçants de

la Nouvelle-Orléans. En revanche, les tripots et fumeries d'opium clandestins fleurissent afin de suppléer à la demande.

Enfin, par sentiment anti-français, l'Amiral Watson contraint la ville à abolir l'enseignement du français et à imposer celui de l'anglais dans les écoles. Pour la population créole, c'est le début d'un processus d'os-tracisation qui voit leur qualité de vie et leur sécurité se dégrader.

En dépit de l'instauration de la loi martiale, la Nouvelle-Orléans a conservé son maire, John T. Monroe. Il faut dire que ce dernier est intouchable depuis qu'il s'est illustré face aux troupes de l'Union pendant la guerre civile. Hélas, les pouvoirs de ce dernier ont été largement confisqués par l'amirauté britannique et un budget réduit à peu de chagrin par la crise économique. Pour autant, le maire ne désespère pas de rendre sa superbe à sa ville, quitte à intriguer avec certains membres de l'aristocratie locale pour en reprendre le contrôle.

LA NOUVELLE-ORLÉANS CONFIDENTIELLE

LE WHITE TIGER

Cette honorable blanchisserie dissimule une fumerie d'opium et sert de quartier général à la triade qui s'est récemment installé à la Nouvelle-Orléans. Tandis qu'au rez-de-chaussée, la consommation d'opium est couverte par l'odeur des détergents de la blanchisserie, l'étage est réservé aux membres de la communauté chinoise sous la « *bienveillante* » supervision de Madame Leong. On y joue aux ma-jong et on y boit de l'alcool en discutant affaires jusque très tard dans la nuit. Des prostituées chinoises y sont désormais présentes mais la discrétion est de mise. Pas question de se mettre le

clan O'Sullivan à dos en marchant sur leurs plates-bandes tant que la triade n'est pas assez forte pour lui tenir tête. Le réseau de trappes permettant d'accéder en toute discrétion à la fumerie d'opium est décrit dans l'encadré « *Chasseurs de dragon* » du scénario.

LE WORKHOUSE - L'ASILE D'ALIÉNÉS DU TROISIÈME DISTRICT

L'histoire du Workhouse et le terrible secret du docteur Hammond sont détaillés dans la section « *Les secrets du Workhouse* » du scénario. Le sinistre établissement est dirigé par le duo que composent le Dr Hammond et sa complice, l'infirmière en chef Olga Schmidt. Cette dernière dirige d'une main de fer un trio d'assistants dont les aptitudes se résument à leurs muscles et leur obéissance aveugle. En plus de conditions d'internement scandaleuses, les patients font l'objet de mauvais traitements quotidiens. Aux yeux d'Olga, la folie est une faiblesse d'âme qu'il convient de châtier avec le plus grand zèle.

LE BAYOU BARN

Le tripot clandestin tenu par les cousins O'Sullivan est évoqué dans la section « *La piste irlandaise* » du scénario. Tord-boyaux maison, paris clandestins sur des matchs de boxe et combats de chiens illégaux, horde de prostituées misérables porteuses de maladies vénériennes, tous les vices sont permis et, surtout, sont bon marché. Le repère

des O'Sullivan, situé au bout d'une longue (et unique) allée placée sous bonne garde, est le seul lieu de la région qui soit encore plus vicié que les eaux du marécage qui l'entoure.

LE TI BON COU

Situé à l'angle de Chartres et Toulouse St, le Ti Bon Cou est le genre d'établissement de quartier qu'affectionne le voisinage. Les rhums arrangés faits maison de son propriétaire et gérant Jean-Baptiste Rocher commencent même à lui valoir une réputation au-delà du carré français. Un visiteur particulièrement observateur pourrait toutefois remarquer d'étranges symboles tracés à la craie et mal effacés sur les murs du bar ainsi que de petites taches de sang (de poulet) sur le sol. Et puis il y a ces vierges noires et ces petites poupées disposées çà et là sur les étagères saturées de bouteilles de rhum. Le fait est que, dans le plus grand secret, le bar accueille régulièrement des cérémonies vaudou pendant lesquelles Jean-Baptiste officie en tant que prêtre.

LE BON MANGÉ

Le restaurant de Lucien Cotonnier, situé sur Bourbon Street et St Louis, est réputé pour ses plats épicés. Sa réinterprétation créole de la blanquette de veau en a fait le lieu de rendez-vous favori des agents du réseau Lafayette. Ce dernier, dirigé par Lucien, est destinée à contrer la menace existentielle que les anglo-saxons confédérés et les britanniques font peser sur la culture française et créole dans la région.

LES PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Retrouvez sur les pages suivantes deux nouveaux personnages pré-tirés pour vos parties de COW.



BÉATRICE SAINT-PREUX, AGENT DU RÉSEAU LAFAYETTE MÉTISSE CRÉOLE

Officiellement, vous êtes une écrivaine et une spécialiste de la culture créole. En réalité, vous êtes au service de la France. Les instructions données par l'Empereur Napoléon III aux agents du réseau Lafayette sont on ne peut plus claires : Assurer l'Union de votre amitié sincère et garantir à la Confédération que vous ne les laisserez jamais tomber. Entre deux promesses contradictoires, il s'agit de privilégier l'intérêt supérieur de la Nation et de garder un œil sur ces maudits prussiens et ces fourbes d'anglais. Bref, débrouillez-vous pour tirer votre épingle du jeu, quitte à mentir comme vous respirez.

Sexe	Féminin	Niveau	1	Dé de vie	D8
Age	23 ans	FOR	10 +0	Contact	+0
Taille	1,65 m	DEX	14 +2	Distance	+2
Poids	61 kg	CON	10 +0	Magique	+2
Langues	Français, Anglais, Créole	INT	12 +1	Défense	12
		PER	12 +1	PV	8
Trait	Observatrice	CHA	14 +2	PC	6

CAPACITÉS D'AGENT DU RÉSEAU LAFAYETTE

Voie de l'espionnage

Connaissance des services de renseignement :

Jet d'INT difficulté 10 pour crypter un message

Jet d'INT difficulté 15 et 1D6 heures pour décrypter un code simple

Jet d'INT difficulté 25 et 1D6 jours pour décrypter un code complexe

Voie de l'investigation

Esprit d'analyse : +1 par rang aux tests de recherche d'indices

Voie du discours

Beau parleur : +1 / rang aux tests de CHA ou INT pour convaincre, séduire, mentir

Provocation : Test Opp de CHA contre INT. La cible s'énerve ou attaque à -5

ÉQUIPEMENT

Pistolet lourd

Carnet de note crypté

Vêtements élégants mais sobres

Argent : \$ 30



ALBERT KENSINGTON, AGENT DU ROYAL INTELLIGENCE SERVICE

Les Services Secrets de sa Majesté sont un club de gentlemen ouvert seulement à ceux qui, comme vous, descendent d'une prestigieuse lignée. Que serait-il advenu de vous si votre père n'avait pas usé de son influence pour vous y faire admettre ? L'enchaînement d'alcool, de filles de joie et de pugilats jusqu'à ce duel matinal qui aurait pu très mal se finir. Cette affectation en Amérique vous sans doute a sauvé de la disgrâce voire de la mort. Vous voici désormais chargé de renseigner la couronne sur les affaires de l'Union comme de l'allié confédéré. Sans l'aide de l'Empire britannique, ces ingrats de sudistes auraient perdu leur guerre. Reste à savoir si, entre leur bourbon, leurs femmes et votre désir de tirer profit de votre couverture d'importateur de thé pour vous enrichir, il vous restera assez de temps pour remplir votre « noble » mission.

Sexe	Masculin	Niveau	1	Dé de vie	D8
Age	26 ans	FOR	14 +2	Contact	+4
Taille	1,72 m	DEX	12 +1	Distance	+1
Poids	70 kg	CON	12 +1	Magique	+1
Langues	Anglais, Français, Gaélique	INT	10 +0	Défense	11
Trait	Noble	PER	12 +1	PV	9
		CHA	12 +1	PC	5

CAPACITÉS D'AGENT DU RIS

Voie de l'espionnage

Connaissance des services de renseignement :

Jet d'INT difficulté 10 pour crypter un message

Jet d'INT difficulté 15 et 1D6 heures pour décrypter un code simple

Jet d'INT difficulté 25 et 1D6 jours pour décrypter un code complexe

Lutteur émérite : +2 ATC

Coup assommant pendant 1D6 minutes avec jet d'ATC -2

Voie des Voyages

Débrouillardise : +1 par rang aux tests pour obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement, à manger ou les tests de langue
+5 aux tests pour reproduire les us et coutumes locaux

Voie des exploits physiques

Sportif accompli : +1 activités sportives (natation, course, lancer, saut...)

ÉQUIPEMENT

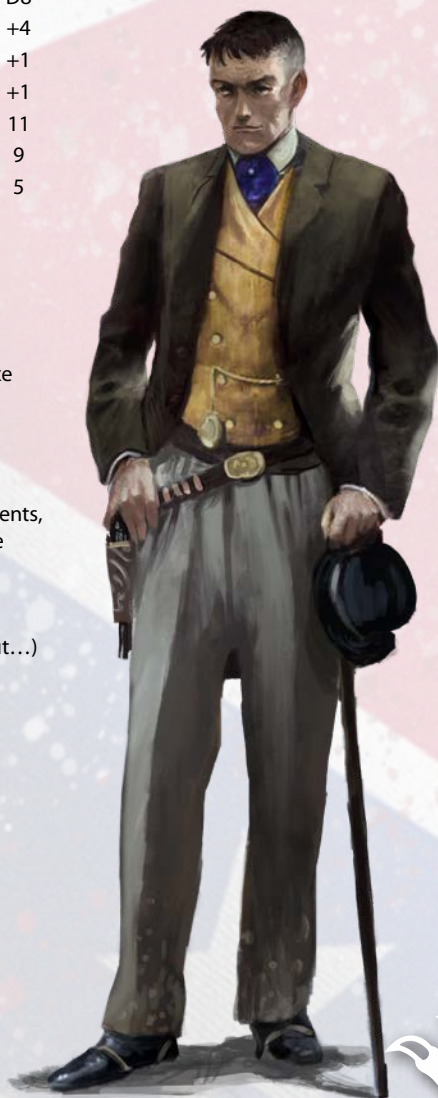
Épée

Pistolet léger

Montre à gousset

Costume élégant et chapeau melon

Argent : \$ 60



LA PRISON DE RENNES

POUR SHADOWRUN

La Bretagne du monde Shadowrun est un endroit étrange, hanté par une inexplicable Brume magique. Et la « prison des femmes » à Rennes est elle-même un lieu unique. De son côté, la sortie de Néo-Révolution a remis au goût du jour le cadre de la France dans le futur dystopien de Shadowrun. Profitons de tout ceci en pour détailler ici, dans ce B&A très spécial, ce qui se cache désormais, en 2079, derrière les murs d'enceinte de la prison de Rennes...

► ALERTE INFO !

21h33 Nous venons d'apprendre que la Brume vient d'envahir le sud de Rennes. La ville est depuis longtemps limitrophe d'une des poches stables qui parsèment la Bretagne. Cette zone, constamment embrumée depuis plusieurs décennies, se situe au sud-ouest de la périphérie de la ville.

Il y a quelques instants, et sans aucune explication pour le moment, la Brume s'est subitement étirée et a envahi des dizaines de kilomètres jusqu'à atteindre le sud de Rennes ! L'infrastructure de confinement mise en place par Dassault autour de la zone ne semble avoir en rien arrêté le phénomène.

21h41 Le Haut Conseil de Bretagne vient de publier un communiqué informant que la ville de Rennes est en évacuation d'urgence depuis 21 heures ce soir. C'est Dassault, responsable de l'infrastructure de confinement et de supervision de la Brume, qui non seulement coordonne l'évacuation, mais a aussi lancé l'alerte qui a permis de réagir avant que la Brume n'atteigne les limites de Rennes.

22h17 On rapporte des échanges de tir à la prison des femmes, située au sud de Rennes. La ville est en

pleine évacuation depuis plus d'une heure, suite à son envahissement par la Brume, et le centre carcéral, protégé par la Police Nationale, se situe en bordure immédiate de la zone désormais envahie par la Brume. Ni Dassault ni la Police Nationale n'ont encore commenté la situation.

22h28 Joséphine de Rohan, Grand Druide (Awenet drouiz) du Haut Conseil de Bretagne, commente : « Nous nous félicitons de l'évacuation rapide et ordonnée du sud de Rennes. Notre télémétrie nous indique qu'il est peu probable que le nord de la cité soit concerné mais, à notre demande, Dassault se tient prêt à évacuer le reste de la ville si nécessaire.

Au sujet de l'incident entre leurs équipes en charge de l'évacuation et les forces de la Police Nationale à la prison des femmes, nous ne sommes pas en mesure de commenter. L'incident semble être dû à un déplorable manque de communication et de coordination, mais reste, au regard de l'ensemble de la crise, relativement anecdotique ».

22h48 Le chaos se poursuit à la prison des femmes alors que le sud de Rennes est devenu, temporairement espérons-le, une ville fantôme. Les combats semblent avoir cessé,

L2 BRUME

Peu après le retour de la magie sur Terre, un brouillard magique a commencé à recouvrir la Bretagne jusqu'à ce qu'une improbable alliance entre druides et korrigans (Fées de Brocéliande), réussissent à contenir le phénomène. Depuis, des poches de Brumes persistent ici ou là en Bretagne, mais le phénomène, toujours inexpliqué, est jugé (probablement à tort) sous contrôle.

mais l'on rapporte que les équipes de Dassault n'ont pas évacué les lieux. La prison elle-même n'a pas été évacuée, malgré la présence de la Brume sur une partie de son périmètre. Comme le pronostiquait plus tôt dans la soirée le Haut Conseil de Bretagne, la progression de la Brume s'est interrompue. On peut espérer un rapide retour à la normale.

23h53 on attend les premières estimations sur les personnes disparues dans la subite résurgence de la Brume, mais Joséphine de Rohan se montre confiante : « *Dassault a agi à temps et, grâce à leur assistance, nous pensons avoir évité le pire – en tout cas, en termes de pertes humaines. La Brume représente toujours un danger constant, même aujourd'hui, des décennies après son apparition. Cette résurgence, catastrophique, est fort heureusement très atypique. C'est probablement l'une des pires depuis l'incident de Quimper il y a un an. Que la population se rassure néanmoins, ces deux occurrences, même relativement proches dans le temps, ne sont pas représentatives de l'évolution du phénomène magique. La Brume, dans son ensemble, reste contrôlable et confinée, et surtout tend à se réduire et à disparaître. En outre, la gestion de cette crise a démontré l'efficacité de l'infrastructure de surveillance mise en place et administrée par Dassault, ainsi que des plans d'évacuation qui lui sont associés.*

Les signes avant-coureurs de cette subite expansion ont été détectés aux alentours de 21 heures, soit presque une demi-heure avant que la Brume n'atteigne la périphérie de Rennes. Nous avons pu ordonner l'évacuation de la ville dans les minutes qui ont suivi.

Nous déplorons bien évidemment l'incident à la prison des femmes, qui semble tenir plus de l'accident qu'autre chose. Le personnel ne semble pas

avoir reçu l'ordre d'évacuer les lieux. Le fait est que la prison, malgré sa position au sein de notre juridiction, répond directement au ministère de l'Intérieur de la France et non au Haut Conseil de Bretagne, donc nous ne sommes pas en mesure de commenter plus avant sur ce point ».

0h57 Le directeur de la prison des femmes, Victor Saint-Just, seul habilité par le gouvernement à faire une déclaration sur la situation, est malheureusement injoignable. Nommé plus tôt dans l'année, Victor Saint-Just est un nouveau venu au sein du gouvernement. Le mage hermétique de renom fait partie de ceux qui ont rejoint l'administration à la suite de la Néo-Révolution...

LA PRISON DES FEMMES

À la fin des années 2050, la Présidente Aurélie de Paladines saisit l'opportunité de faire une belle opération de communication. La planète débat alors sur le sort des goules. Ces métahumains, infectés par le virus vampirique humain métahumain (VVHMH), ne devraient-ils pas être considérés comme les victimes d'une terrible maladie et non une nuisance dangereuse à simplement exterminer ? Afin de restaurer l'aura politique de la France, le pays de la liberté à travers le monde, la Présidente décide de mettre l'Hexagone au-devant des débats pourtant démarrés à Chicago aux UCAS.

Dans un geste qui se veut volontairement critique des nations qui ne respectent pas les victimes du VVHMH, elle lance la construction d'une « *prison spécialement dédiée au traitement humain des condamnés de notre sixième monde à qui le système carcéral traditionnel ne peut fournir des conditions de vie dignes et respectueuses* ». →



MARIANNE

Marianne est un large système expert déployé par le gouvernement du Président Yohann de Kervelec. Le système matriciel a été conçu pour assister les Français dans les tâches bureaucratiques et améliorer autant que possible leur qualité de vie. Marianne est à tout moment disponible, en réalité augmentée, pour répondre aux questions ou aider un citoyen.

À Paris, le système va encore plus loin. En lien avec presque tous les objets connectés de la ville, Marianne observe tout, en permanence et détecte rapidement n'importe quelle activité suspecte. C'est un outil précieux, très bien utilisé par Neo-PD qui est en charge de la sécurité de la capitale. Évidemment, pour les runners, c'est l'enfer sur Terre.

Depuis la Néo-Révolution, Marianne est aussi devenue un instrument essentiel de la vie politique française. C'est grâce à ce système que des lois sont proposées et votées, en toute sécurité, à travers la Matrice.

Le projet a déjà un site : la désuète prison des femmes à Rennes. Le mot goule, ou même vampire, n'est jamais prononcé dans son discours, mais le monde entier a compris... et s'en moque.

Malgré le soutien des nobles locaux, la famille de Rohan, et la mise à contribution de plusieurs corporations, la nouvelle prison n'intéresse pas plus les Français que le reste de la planète. L'annonce de son ouverture ne dépasse guère les frontières de l'Hexagone et, même en France, on arrête d'en parler rapidement. L'opération de communication n'ayant pas porté ses fruits, la Présidente s'en désintéresse, mais le projet, toujours jugé pertinent par nombre de ses acteurs, continue. En effet, les corporations qui y participent ne sont que trop contentes de pouvoir se débarrasser ainsi de prisonniers « *trop coûteux* » (et souvent trop « *publics* » ou « *connectés* » pour être simplement exécutés) en échange d'une somme, pour elles modique, et d'un petit rabais fiscal.

Après l'avènement de la GRIME, en 2061, et l'apparition de nombreux, bien que rares, nouveaux métatypes, la prison est à nouveau aménagée et sa mission s'élargit. Il ne s'agit plus d'héberger seulement les criminels infectés par le VVHMH, mais aussi les changelings dont les transformations interdisent l'enfermement dans une prison traditionnelle. On y ajoute, dans la cour, une « *volière* », sorte de cage à oiseaux gigantesque, conçue pour héberger des individus capables de voler. Sur fond de tensions avec les korrigans de Brocéliande, la décision ne surprend pas, pas plus que le fait que les premiers résidents de cette cage soient des pixies...

Officiellement, depuis, il n'y a eu aucuns travaux d'aménagement. Seul changement notable, les cellules et

les bureaux situés dans les sous-sols du bâtiment ont été abandonnés et condamnés après une infiltration d'eaux massive en mai 2077. Cette histoire de dégâts des eaux est néanmoins un tissu de mensonges. Cette couverture, montée par les « *services* » (en l'occurrence, la DCRI), avait pour unique objectif de garder secrète l'installation d'un « *neurone* » de Marianne sous la prison.

L'infrastructure de Marianne est en effet répartie sur de nombreux sites en France, tous secrets et bien protégés. Ces sites, surnommés « *neurones* » sont la cible privilégiée d'organisations terroristes telles que Section 89. C'est pour cette raison que l'installation de la massive salle serveur sous la prison est un secret jalousement gardé.

La plupart des employés, à l'exception du directeur de la prison et du chef de la sécurité, ignorent complètement son existence. Des rumeurs en tout genre circulent à Rennes, souvent habilement diffusées par les barbouzes de la DCRI, sur les sous-sols supposés condamnés de la prison, mais aucune ne suggère la présence d'un « *neurone* ».

Le choix du site n'est pas innocent. Le « *backbone* » de l'ancienne matrice filaire passe non loin de là et il a donc suffi de rattacher le neurone à ce dernier pour disposer d'un canal de communication direct, rapide, et surtout invisible, avec Paris. En effet, l'échange de données passe intégralement par le réseau filaire et il n'est donc pas visible en RA autour de la prison.

LA SÉCURITÉ DE LA PRISON

La prison des femmes de Rennes est désormais dédiée à l'incarcération « *d'individus sapient dont les capacités surnaturelles requièrent des*

SECTION 89

Cette organisation révolutionnaire (ou terroriste selon l'interlocuteur) a été la principale force derrière la Néo-Révolution qui a eu lieu en France début 2079. Si la 7ème République a repris nombre des revendications du mouvement, son avènement l'a aussi divisé. Une partie de l'organisation considère que la cyberdémocratie désormais établie est l'accomplissement de leur projet politique, et elle œuvre donc, dans l'ombre, pour soutenir et assurer le succès du nouveau régime.

Une autre partie de l'organisation s'estime flouée par ce nouveau régime et surtout voue une haine féroce envers Marianne, considérée comme une abomination liberticide. Accusant leurs anciens camarades de combat d'être des « **mariannistes** », ces « **ultras** » n'ont pas arrêté la lutte armée contre le gouvernement et cherchent désormais à libérer la France du monstre matriciel qui s'en est emparé.

systèmes de sécurité spécifiques et adaptés ». Si elle est officiellement désignée par un acronyme technique, personne ne l'emploie vraiment et on s'y réfère encore sous le terme de « *prison des femmes* ».

PROTECTION MYSTIQUE

Compte tenu de la nature éveillée de ses occupants, la sécurité déployée pour protéger la prison est avant tout d'ordre mystique. Ses murs d'enceinte sont « tagués » de glyphes et de symboles kabbalistiques. Tous ces symboles sont là pour assurer la stabilité de la puissante barrière mana qui interdit autant les visiteurs astraux que les évasions du même acabit de la part des prisonniers (Barrière Mana Puissance 15). La sécurité magique est entre les mains d'une équipe dédiée, composée de **trois mages hermétiques** issus des forces spéciales de la Police Nationale et de **trois druides** nommées par le Haut Conseil de Bretagne. Ils sont tous immédiatement notifiés si la barrière astrale est perturbée.

Une demi-douzaine de puissants magiciens forment une menace dissuasive, spécialement pour un petit groupe de runners. Fort heureusement, l'équipe n'est ni très unie, ni très

opérationnelle. La Police Nationale y affecte des policiers vieillissants, trop brûlés ou usés pour le GIGN dont la plupart proviennent. Du côté des druides, la nomination au poste de « *Gardien de Prison* » est vue comme une punition. L'équipe de magiciens affectés n'est jamais au complet sur place. Sur le papier, un mage et un druide doivent être en permanence sur les lieux. Mais il arrive souvent que seul l'un des deux soit là, surtout que le chef de la sécurité est loin de leur demander des comptes...

Cette équipe est dédiée à la sécurité, mais le personnel de la prison inclut bien d'autres personnes éveillées, sans formation au combat, mais qui peuvent se révéler être une désagréable surprise pour des runners qui les sous-estimeraient.

DÉFENSE PHYSIQUE

La sécurité physique de la prison est plus traditionnelle et moins drastique. Le mur d'enceinte est haut de 3,5 m et couvert de fil monofilament (voir SR5, p.365). Il n'y a aucun mirador, mais une flotte de drones – une douzaine d'engins, qui patrouillent en permanence. Leurs caméras donnent une vue complète du périmètre extérieur de la ➔



VIGNES ET ARAIGNÉES

Il n'y a, volontairement, aucune mécanique associée à l'infestation de vignes dans le serveur. Libre au meneur de décréter que, ce tour-ci, une GLACE n'agit pas ou que l'araignée qui s'en prend aux joueurs a subitement un -2 à son score d'Attaque, sans explication. L'important est que ce qui se passe soit bizarre et imprévisible.

prison, ainsi que de ses alentours proches. Ces drones sont gérés par un agent matriciel spécifique. Il s'agit d'un rigger dédié à la protection du « neurone » et qui est donc présent sur place et prêt à tout moment à prendre le contrôle des drones, en cas d'alerte.

Une fois à l'intérieur du mur d'enceinte, la sécurité est assez standard. Toutes les entrées de service des bâtiments et les portes à l'intérieur requièrent des lecteurs de clef magnétique et les accès aux zones carcérales sont équipés de clés maglocks (indice 6).

Pour accéder aux cellules, il faut ouvrir deux grilles d'accès, qui forment une sorte de sas. Tant que la première grille n'est pas fermée, la seconde ne s'ouvre pas. En cas d'alerte, l'ensemble de ces grilles se verrouillent (Structure 14, Blindage 24) et des grilles supplémentaires se déploient dans les couloirs qui se remplissent de gaz soporifique... Du moins en théorie. Beaucoup de ces équipements de sécurité n'ont pas été testés depuis des années.

La plupart des murs, des grilles et des portes à l'intérieur du bâtiment ont été remplis de mousse végétale et de bactéries, ces formes de vies interdisant le passage de toute forme astrale. Un prisonnier capable de se projeter astralement ne peut quitter sa cellule et, de la même manière, un visiteur astral qui aurait réussi à franchir la barrière astrale de la prison voit ses capacités de mouvement à l'intérieur du bâtiment fortement réduites.

LA SÉCURITÉ MATRICIELLE

La prison dispose de son propre serveur (Indice 7) qui exécute en permanence une CI Patrouilleuse, mais qui réagit aussi promptement en cas d'intrusion. L'objectif étant d'éliminer la menace pour interdire toute

assistance matricielle lors d'évaluations : Blaster et Crash sont lancées immédiatement, une fois le danger repéré. Il n'y a pas d'araignée sur place, mais si des signes d'intrusion sont enregistrés, une araignée de la Police Nationale est immédiatement dépêchée.

La représentation virtuelle du serveur, comme sa RA, est un simple habillage du bâtiment. Elle a été conçue afin d'améliorer le cadre de vie des prisonniers. La RA de la Volière par exemple, retouche et colore les barres métalliques pour donner à l'ensemble une allure féerique. La vue déprimante sur le sud de Rennes est remplacée par une représentation colorée d'une forêt luxuriante, rappelant la forêt de Brocéliande. Dans l'aile dédiée aux victimes du VVHMH, l'habillage se veut plus gothique avec une lumière feutrée. Les couloirs ressemblent à ceux d'un château médiéval où les portes sont des arches fermées par de lourdes grilles métalliques.

La plupart des prisonniers préfèrent ne pas utiliser la RA, quitte à être confrontés à la seule peinture écaillée des murs de leurs cellules. Malgré leur manque d'intérêt, l'administration de la prison n'a jamais accepté de revoir cet habillage cliché. Les prisonniers, dont l'incarcération n'a pas retiré le sens de l'humour, ont produit une pétition demandant à ce que la RA des gardes soit, elle aussi, « *joliment décoré par des milliers de donuts...* ».

Là encore, comme avec l'équipe de magiciens, les potentiels hackers du serveur ont un atout dans leur manche. Depuis quelque temps, le serveur semble connaître des dysfonctionnements. Notamment, dans les parties les moins visitées, l'habillage RA se dégrade. D'étranges vignes, verdâtres et épaisses, poussent ici ou là et infestent certains niveaux. Les araignées en charge du système n'arrivent pas à s'en débarrasser.

TOPOGRAPHIE DES LIEUX

La prison est divisée en quatre ailes, chacune spécialisée dans l'incarcération d'un certain type de prisonniers. Il y a aussi un bâtiment administratif distinct où l'on trouve les bureaux du directeur (et sa loge hermétique), du chef de la sécurité et de l'administrateur de la prison. C'est ici qu'on accueille les visiteurs et que sont réceptionnées les livraisons.

Chaque aile est quasiment une prison à part entière, disposant de ses propres infirmeries, cantines, douches et salles techniques. La prison n'a pas de zone de vie commune, à l'inverse des prisons aux UCAS. Les prisonniers ne se croisent que lors des rares sorties dans la cour de la prison...

L'AILE DU VIRUS

On la surnomme l'Aile du virus, car elle a été conçue comme une zone de quarantaine en plus d'une prison. Elle dispose de nombreux équipements médicaux, dédiés à éviter tout risque infectieux (spécialement la transmission du VVHMH au personnel). Son infirmerie est de fait un mini hôpital doté d'équipements d'analyses et de prévention épidémique. Les équipements de l'aile ont été discrètement mis à jour en 2077 afin de contenir des virus nanotechnologiques (soit le SFC). Les quelques victimes du SFC se partagent l'aile avec les infectés du VVHMH.

L'AILE DE FER

Surnommée l'Aile de Fer, cette section de la prison a été construite pour emprisonner des « *entités astrales coupables de comportement criminel* ». Ici, les murs vivants sont doublés d'une barrière astrale supplémentaire par cellule. Les prisonniers y sont surtout des esprits, même si l'on y trouverait aussi des Fées de Brocéliande et de

la Cour des Seelies. Le gouvernement n'a jamais corroboré cette rumeur afin de ne pas s'attirer le courroux de la Reine des Fées.

L'AILE POLYVALENTE

Cette partie du bâtiment est dédiée à l'incarcération de changelings et autres bizarreries. Ses équipements sont donc très variables et chaque secteur est adapté aux capacités exceptionnelles de ses prisonniers. Une cellule particulière a par exemple été aménagée afin d'incarcérer Dispatch, le meurtrier de Jacques d'Orléans. Recherché depuis 2077, l'ancien Halloweener de Seattle est un dangereux mage hermétique, mais surtout un pyromane, qui affectionne particulièrement les sorts incendiaires. Malheureusement, le criminel réussit toujours à échapper à Marianne et Neo-PD depuis maintenant presque 3 ans. Sa cellule reste donc vide pour le moment...

L'AILE INTERDITE

L'Aile Interdite n'existe pas. Officiellement, seules les trois ailes ci-dessous forment la prison. Le fait qu'il existe une aile entière qui n'ait pas de dénomination nourrit là encore les rumeurs. L'aile dispose du même niveau de sécurité que le reste de la prison, car c'est elle qui contient l'accès à la gigantesque salle serveur souterraine dédiée au « *neurone* » de Marianne.

QUELQUES PRISONNIERS NOTABLES

La prison héberge de célèbres criminels français et européens.

MARIE-LOUISE ET BASTIEN DE DE PONTBRIAND

Surnommés les Bonnie & Clyde de la cause vampirique, ils y sont enfermés depuis 2076. Ils ont ➔





LA PRISON DES FEMMES DE RENNES





Bâtiment
Administratif

Aile
du Virus

Aile
Polyvalente

La Volière

Aile
Interdite

Aile de Fer

La Brume



été arrêtés la même année par la Police Nationale (avec l'assistance de Hard Corps, une filiale d'Ares) après une traque de plus de 14 mois. Membres de l'organisation terroriste Fear The Dark (« *Peur du Noir* ») qui revendique la suprématie des vampires sur l'espèce humaine, les jeunes mariés (et infectés) ont commis une série de meurtres abominables. Désavoués par l'Ordo Maximus, organisation à laquelle ils prétendent appartenir, ils ont été condamnés à la prison à perpétuité. Dans les Ombres, on murmure qu'ils ne doivent leur survie qu'à leurs connexions au sein de l'Oligarchie, encore influente à l'époque de leurs crimes. L'Oligarchie ayant été balayée dans les récentes années, il n'est pas sûr que le couple dispose encore de protection politique.

JEAN DUPONT

Surnommé le « *Dr Petiot, cu-vée 2074* » par le journaliste d'investigation Jacques Hébert du journal *Le Monde*, Jean Dupont est lui aussi une victime du VVHMH. Transformé en goule à la fin des années 2060, il a tué, en toute discrétion, des dizaines de personnes – toutes laissées-pour-compte de la société, avant de finalement attirer l'attention des autorités. Dupont dérobaient absolument tout ce qu'il pouvait à ses victimes avant de se débarrasser des « *restes* » dans un vieux four à pain. Son mode opératoire lui a donc valu la comparaison à l'original Dr Petiot.

FREDAINE PEH'LVÍ

La Volière, la cage métallique de près de 50 m de haut qui occupe une partie de la prison, héberge, entre autres, une demi-douzaine de Pixies arrêtées pour leurs activités criminelles. La plus connue et plus dangereuse, surnommée la Fée Clochette Rouge, est une korrigan de

Brocéliande qui fait partie d'une faction extrémiste. Cette faction estime que la seule présence des humains en Bretagne est une abomination qui ne peut plus être tolérée. C'est lors de son attaque du Haut Conseil de Bretagne en mars 2079, quand elle essaya d'assassiner une autre pixie, Kyttaria Uht'Matar, qu'elle fut arrêtée, par une équipe de réponse rapide envoyée par Dassault. Avant son arrestation, Fredaine Peh'lví, de son vrai nom, a été impliquée dans de nombreux attentats sanglants contre les habitants de Bretagne, les druides et même certains Rohans, et ce depuis le début des années 70.

MARIO SOPRANO

En septembre 2076, Doc Wagon déploie en pleine nuit, à Sarcelles, une équipe médicale armée afin de venir à la rescousse d'un de leurs clients, le célèbre (dans les Ombres) M. Johnson Mario Soprano (voir Capitales des Ombres et SOX). Le troll a en effet été abattu d'une balle dans la tête par un sniper. L'équipe arrive malheureusement plusieurs minutes plus tard sur le site et, dans les Ombres, on suppose donc que Soprano y est resté.

Sa mort subite a aussi fait taire les rumeurs sur son récent comportement étrange. En effet, on le soupçonnait d'être infecté par le virus du SFC (voir *Âmes Volées*). Quelques jours après « *son décès* », Doc Wagon transfère un mystérieux patient à la prison des femmes. Officiellement, l'individu est un Dzoo-no-quá (troll infecté par le VVHMH) sanguinaire, mais on n'en sait guère plus, surtout que personne à la prison ne confirme la rumeur. Plusieurs années avant son décès, Soprano travaillait beaucoup pour le Président Kervelec. Infecté par le SFC, il aurait pu survivre à sa blessure, pourtant mortelle, mais les médecins de Doc Wagon auraient aussi certainement

repéré l'infection. Dans les petits papiers de la présidence, Soprano, compromis par le SFC, ne pouvait alors être remis en liberté et Kervelec aurait donc opté pour le placer dans la prison des femmes... Bien sûr, ce ne sont que des rumeurs qui restent à confirmer.

LA FÉE AU MASQUE DE FER

Il s'agit d'une légende. Le gouvernement français, comme la direction de la prison ont toujours nié l'existence de cette prisonnière. Pourtant, dans les Ombres, le mot circule qu'une Fée serait retenue dans le plus grand secret au sein de la prison. Pour certains, elle serait une proche de la Reine de la Cour des Seelies. D'autres, au contraire, pensent qu'il s'agit d'un membre de la Cour des Unseelies. Une minorité soutient la thèse qu'il s'agirait d'une prisonnière politique – peut-être Aurélie de Paladines, pourtant décédée officiellement en 2071, que Kervelec aurait enfermé pour servir sa propre ambition.

Quoi qu'il en soit, la légende se maintient par le fait qu'on aperçoit beaucoup de Fées ces derniers temps dans les parages de la prison. Rennes connaît bien sûr son lot de korrigans, dû à la proximité de Brocéliande, mais ces Fées ne semblent pas être originaires de la forêt. On évoque souvent un homme portant des gants blancs qu'il refuse à tout prix d'enlever et un elfe très envoûtant et passionné par toute forme d'art...

L'ENCADREMENT DE LA PRISON

LE CHEF DE LA SÉCURITÉ

Ancien du GIGN, **René Guillou** est un ork fatigué. Ses augmentations datent des années 2050 et lui coûtent une fortune en médecine palliative et maintenance en tout genre. Il a cassé ses défenses depuis longtemps, et se

fait un point d'honneur à ne pas les faire réparer ou remplacer. Résultat, il s'alimente mal, ce que l'amène à être quelque peu maigrichon pour un ork de sa carrure.

Sa dernière opération pour le GIGN a mal tourné à cause de ses réflexes vieillissants. Affecté à la direction de la prison juste après, en 2069, René a d'abord vécu la mutation comme une punition humiliante. Peu à peu, il s'y est résigné, mais en délaissant son travail, surtout que depuis l'installation du « *neurone* ». Il est le seul avec Saint-Just à connaître son existence. Depuis que l'équipe de sécurité du « *neurone* » a pris le contrôle de la flotte de drones chargée de la défense du site, il se considère, à tort, en préretraite. C'est loin d'être le cas et son manque d'attention commence à se faire sentir. De nombreux systèmes de sécurité de la prison ne sont plus à jour, ou sont même défectueux. Les gardes ne sont aussi plus assez entraînés et manquent de cohésion dans leurs actions.

LA DOCTEUR ALIÉNOR QUINE

La docteur Aliénor Quine est responsable des soins psychiatriques de la prison des femmes depuis 2073. Elle n'avait que trente ans quand elle fut nommée pour remplacer son prédécesseur, le docteur Jacques Napier, qu'on a retrouvé pendu dans son bureau. La jeune femme avait déjà attiré l'attention du milieu psychiatrique avec la parution de sa thèse sur le VVHMH. Son étude démontrait non seulement une profonde connaissance du virus, mais elle y ébauchait aussi des pistes très novatrices de traitement de ces victimes. Les experts du sujet avaient avec intérêt (ou dédain) noté ses propositions de traiter la consommation de chair ou de sang avant tout comme une addiction, et non uniquement comme un requis alimentaire impérieux. ➔

INSPIRATIONS MUSICALES

La bande originale de *The Fog* de John Carpenter s'impose forcément dès que la Brume mystique de la Bretagne est évoquée. On notera aussi que la piste « *Dark Times* » de la musique d'ambiance pour *Deadlands Noir* est, elle aussi, très adaptée, spécialement pour créer une certaine tension mystérieuse, avant que la Brume n'envahisse les lieux. Certaines pistes de la bande originale de *Stranger Things* sont elles aussi très adaptées.

Enfin, on ne peut que recommander chaudement les trois albums de *Musica Cthulhiana*, musique d'ambiance dédiée à *l'Appel de Cthulhu*, et tout particulièrement, la piste *The Unnamable*.



LE CLIMAT DE RENNES EN 2079

Bien que *Shadowrun* soit un jeu fantastique où dragons côtoient créatures féériques, un certain sens du réalisme et du raisonnable doit y être maintenu. Il nous faut donc, par souci de crédibilité et d'honnêteté intellectuelle, décrire le climat de Rennes, dans le jeu, de manière cohérente avec notre propre réalité. Ainsi, la prison des femmes, comme aujourd'hui, est donc assujettie à un climat extrême et difficile, où il fait beau... plusieurs fois par jour. Et entre ces brèves poches de soleil, il pleut beaucoup. Vraiment beaucoup.

Et quand il ne pleut pas, généralement il bruine.

Elle accepta immédiatement le poste et quitta la capitale où elle venait de terminer ses études. Elle aurait même refusé une proposition très généreuse d'Horizon pour accepter celui de la prison des femmes. Son départ de Paris a surpris, car Aliénor était une mondaine très active. Issue de la noblesse française, on l'a vue souvent participer au Grand Tour au début des années 2070, aux côtés de célébrités comme Marie-Claire d'Orléans ou Johnny Spinrad.

Elle est aussi membre de la scène « *transhumaine* » de la Ville lumière. Son apparence, change donc régulièrement et de manière drastique, ce qui ne cesse de surprendre les Rennais qu'elle croise. Son plus récent « *look* » n'est pas le plus étrange qu'elle ait jamais arboré, mais détonne tout de même. Sa peau est désormais d'un bleu très clair, ses yeux en amande n'ont pas d'iris visible et sont de couleur rouge vif. Derrière elle, on peut distinguer, quand elle la laisse sortir, une petite queue noire de diabolotin. Ses longs cheveux, remplacés par de la fibre optique, tombent sur ses hanches. Pour ne pas trop choquer ses collègues, elle les colore en blond pendant les heures de travail, mais elle se montre plus créative les soirs de sortie.

Dans la conservatrice ville de Rennes, ces caractéristiques la relèguent au rang de paria. Surtout depuis sa récente modification dentaire. Elle s'est fait retailler les canines afin de les faire ressembler à celles des vampires et des goules. Elle argumente qu'il s'agit d'une stratégie pour établir un « *lien privilégié* » avec ses patients, mais les rumeurs font d'elle une infectée. Néanmoins, on la voit trop souvent s'exposer en plein jour pour que ces murmures aient une quelconque forme de crédibilité.

Un aspect, moins public mais beaucoup plus perturbant, de la docteur est

le véritable objectif de ses recherches. Il est vrai qu'elle cherche, sincèrement et avec méthodologie, à aider ses patients dans leur combat constant contre leur « *appétit* » morbide. Mais ses thérapies et ses expériences ont un tout autre but. Aliénor est persuadée que le virus vampirique est non seulement vivant et éveillé, mais qu'il dispose d'une forme de conscience. À leur insu, l'ensemble des infectés seraient l'hôte d'une entité unique capable de raisonner. Ses travaux cherchent donc à rentrer en contact avec cette conscience suprême.

Quoi que l'on en pense, la Docteur Quine est indéniablement brillante, mais aussi profondément dérangée. Sa passion pour les infectés vient d'une peur viscérale du VVHMH. Bien qu'elle ne le reconnaitra jamais, elle est en fait terrifiée, non pas par les infectés, mais par la possible pandémie planétaire qu'ils représentent. Dans ses rêves les plus fous, elle se voit donc comme un ange salvateur de la métahumanité, en train de négocier une sorte de trêve avec le virus en lui-même, où l'entité s'engagerait alors à ne jamais contaminer « *trop de métahumains* »...

L'ADMINISTRATEUR CORPORATISTE

Depuis son réaménagement à la fin des années 2050, la prison est en grande partie financée par des fonds corporatistes. Le « *Bureau des bien-faiteurs* » ne se mêle pas directement de la gestion de la prison, mais nomme un administrateur en charge de ses finances. Dans les faits, c'est lui qui gère le budget de la prison et fait pression pour que les demandes de transfert de prisonniers issus des géoles corporatistes soient acceptées.

Les corporations qui participent au financement de la prison sont essentiellement des A et AA françaises, désormais toutes membres de la coalition surnommée la « *French Touch* ».

Néanmoins, début 2079, les choses ont changé avec l'arrivée de la toute nouvelle Omnistar. Cette nouvelle corporation, qui regroupe entre autres la Lone Star et Doc Wagon, a donc rejoint « *Bureau des Bienfaiteurs* », pour le plus grand malheur de l'actuel administrateur **Erwann de Kermaal**.

Ancien membre de l'Oligarchie, Erwann est un vieux beau cultivé, un peu artiste et le parfait invité pour animer un dîner mondain. Érudit et charmeur, il régale toujours son assistance d'anecdotes. Il a fait une belle carrière chez Index-AXA, à la seule aide de son nom et de son carnet d'adresses. Après son premier traitement de léonisation, pour « *fêter* » ses 75 ans en 2070, il décide de candidater au poste d'administrateur de la prison afin de « *lever le pied* ». Son château personnel est à mi-chemin entre la prison et son petit vignoble au nord de Bordeaux, et il a beaucoup d'amis à Rennes. Le travail est simple : un peu de comptabilité, qu'il externalise discrètement à un prestataire en ligne, et beaucoup de politique, ce qui lui allait comme un gant... jusqu'à l'arrivée d'Omnistar au « *bureau des bienfaiteurs* ».

Très occupés par la Réforme corporatiste qui a commencé en 2077 (voir Bloody Business), les membres de « *French Touch* » ignorent la prison depuis presque 4 ans. Mais les nouveaux venus, Omnistar, eux veulent voir du retour sur investissement. Avec une approche agressive, très américaine, ils inondent son bureau de demandes en tout genre, qu'Erwann dénigre d'un revers de la main. La toute nouvelle corporation enrage, car la situation indiffère le reste du bureau et Erwann est en poste pour encore deux ans.

UN NOUVEAU DIRECTEUR BIEN PARTICULIER

À la suite la Néo-Révolution et de la réorganisation gouvernementale qui

suivit, la prison s'est vue attribuer un nouveau directeur général depuis le 2 mars 2079 : **Victor Saint-Just**. On ignore plus de choses sur lui qu'on en sait, mais il est établi que Victor est un Éveillés, un mage hermétique, apparemment réputé dans les cercles parisiens pour ses connaissances du monde des esprits et ses voyages planaires. On lui attribue même une querelle magique qui dure depuis plus d'une décennie avec Canolas Fell Mi, le propriétaire de la Table d'Émeraude à Paris, ainsi qu'une liaison avec Marie-Claire d'Orléans.

Le public ignore que malgré son appartenance à la noblesse, Victor est en fait un membre de Section 89. Après des années de soutien à la cause, il a vécu la Néo-Révolution comme un triomphe et a rejoint naturellement la faction des « *Mariannistes* » après le schisme au sein de l'organisation. Il a été placé à la tête de la prison afin de surveiller et protéger, coûte que coûte, son plus grand secret : le « *neurone de Marianne* » situé sous le bâtiment. C'est sur son ordre que les gardes de la prison ont refusé l'accès au site aux équipes de Dassault pendant la nuit tragique du 7 juillet 2079.

QUELQUES NOTES ET IDÉES POUR LE MENEUR

QU'EST-CE QUI SE TRAME VRAIMENT ?

Les raisons véritables de la résurgence de la Brume sont laissées à la discrétion du meneur de jeu. Est-ce que Dassault a manipulé la Brume pour spécifiquement tenter de pénétrer la prison et mettre la main sur le neurone de Marianne ? (voir Néo-Révolution) Ou bien ont-ils seulement profité des événements ? Et qui a informé Dassault de la présence du « *neurone* » ? Est-ce que ➔



les « *Ultras* » de Section 89 auraient commis une alliance contre nature avec la filiale d'Aztechnology ? Ou est-ce que Dassault a réussi à noyauter la DGSE ?

Peut-être que ce sont les Fées qui poussent la Brume à envahir les lieux pour leur permettre de faire s'évader la Fée au Masque de Fer ? (Voir *Ombres d'Europe*, p. 225) Et si c'est le cas, agissent-elles sur ordre de la Reine des Seelies ou, au contraire, s'agit-il d'une conspiration des Unseelies ? Pour plus d'informations sur les manigances des Fées, référez-vous à *Anarchy* (p.261) ou au guide *Court of Shadows* (seulement disponible en anglais).

QUE FONT LES RUNNEURS ICI ?

Il y a de nombreuses raisons qui peuvent amener les joueurs à infiltrer d'une manière ou d'une autre la prison. Ils peuvent être là pour :

- libérer ou exécuter les **de Pontbriand** (pour le compte de l'Ordo Maximus ou de la famille, fortunée, d'une de leurs victimes) ;
- exfiltrer la **Docteur Aliénor Quine** (pour le compte d'une corporation ou pour la Reine Rani Laula, du pays des Goules l'Asamando) ;
- éliminer **Erwann de Kermoal** pour le compte d'Omnistar ;
- assister les « *ultras* » de **Section 89** dans une attaque en règle du neurone de Marianne ;
- ou encore plus simplement pour **libérer l'un des leurs**, capturé lors d'une récente péripétie.

RETOURNEMENT DE SITUATION

Quelle que soit la raison de sa soudaine poussée, la suggestion est ici d'utiliser la Brume en guise de catastrophe retournement de

situation pour les joueurs. La Brume doit bouleverser leurs plans. Leur porte de sortie ou point d'extraction est coupé d'eux par ce brouillard mystique, nauséabond et surtout très gourmand en chair humaine. Les joueurs vont devoir improviser. Et improviser une évasion, dans une prison non seulement en état d'alerte, mais plongée dans la panique, ne sera pas une mince affaire. Surtout que la Brume affecte beaucoup les appareils électroniques et que certains prisonniers, dangereux, saisiront sans doute l'occasion pour s'échapper.

Aussi catastrophique ou brillante soit-elle, leur nouvelle stratégie sera à nouveau remise en question quand les équipes de combat de Dassault vont débarquer et les placer au milieu de tirs croisés avec la Police Nationale...

QUELQUES PISTES DE SUITE POSSIBLE

À LA COUR DE LA REINE...

Cette piste de scénario est un peu atypique, mais peut former un rebondissement surprenant pour les runners. Alors qu'ils tentent d'échapper à la prison, ou peu après, ils trouvent sur leur chemin son directeur, Victor Saint-Just. Loin de chercher à les arrêter ou les abattre, le magicien leur demande de l'accompagner à la cour de la reine des Fées, pour l'assister dans sa supplique ! L'homme sait qu'il doit agir vite et qu'il lui faut des hommes tels qu'eux, soit des runners, s'il veut que ces négociations aient une chance d'aboutir.

Peu à leur place, les joueurs devront alors naviguer la politique opaque des Fées, découvrir leurs us et coutumes, essayer de percer le mystère et d'obtenir, d'une manière ou d'une autre, que la Brume n'avance pas plus au sein de la prison. Rien ne dit que le pouvoir des Fées permette de garantir une telle chose, mais ça, les

joueurs comme Saint-Just l'ignorent. Et ce dernier ne leur sera guère utile, à peine introduit à la cour, le magicien boit par accident un vin féérique qui l'endort pour plus d'un mois ! Heureusement, le temps s'écoule différemment chez les Fées, et sur Terre il ne s'écoule donc qu'une journée, avant que Saint-Just (et idéalement les joueurs) ne reviennent.

Attention aussi, à la cour des Fées, Aztechnology, sous le nom de Coatepelt est l'une des corporations de la Terre les plus présentes et puissantes. Selon le choix du meneur, les Azzies pourraient très bien décider de mettre des bâtons dans les roues des joueurs – ou se révéler de bien étranges alliés de circonstances.

MACHINATIONS ET CONSPIRATION EN TOUT GENRE

Une suite possible, et plus « *cyberpunk* », se concentre sur les escarmouches dans les Ombres entre les différents intérêts qui tournent autour de la prison. Presque tous les acteurs vont chercher à tirer leur épingle du jeu :

- Les ennemis politiques de Saint-Just à Paris paieront cher pour des preuves, fabriquées ou non, que ce fiasco est la seule responsabilité du directeur. Désespéré, et lâché par beaucoup de « *Mariannistes* », Saint-Just engage les runners pour rentrer en contact avec les « *ultras* » de Section 89, pour négocier leur assistance contre ses ennemis au sein de l'organisation.
- Dassault n'a pas réussi à s'emparer de la prison, mais ne baisse pas les bras. Elle engage les runners et un « *Brumeur* » (voir Anarchy et Néo-Révolution) pour les guider à travers la Brume jusqu'à la prison afin d'infiltrer discrètement le « *neurone* ». Ou alors c'est Section 89 qui a la même idée, et les

runners tombent alors sur l'équipe envoyée par Aztechnology !

- OmniStar voit en la catastrophe l'opportunité de dégager Erwann de Kermaal, mais ce dernier voit le coup venir et engage les runners pour l'aider à déjouer leurs plans.
- Aliénor Quine réalise peu après les événements que la proximité de la Brume a un effet bien particulier sur ses patients infectés. Elle souhaite en savoir plus en plaçant l'une de ses patientes goules au sein même du brouillard mystique. Bien évidemment, personne ne lui laissera faire une telle chose, elle engage donc les joueurs, qui connaissent les lieux désormais, pour faire évader l'un de ses patients, avec son assistance, et l'emmener dans la Brume.
- Vu l'ingérence de Dassault et d'OmniStar, la DGSE se mêle à l'histoire et décide de tirer les événements au clair. Un mystérieux **M.X** retrouve les runners et, après leur avoir acheté leur récit de cette nuit fatidique, il les engage pour tirer les choses au clair. Inutile de dire que Dassault, comme OmniStar, ne feront rien pour les aider et même tout pour les éliminer !

SUITE DES ÉVÉNEMENTS

Quelle que soit la manière dont les événements se déroulent à la table, la prison des femmes finira par retrouver un semblant d'ordre. Après quelques jours d'occupation, la Brume va doucement se dissoudre, pour ne laisser qu'une petite poche autour du sud du bâtiment. Cette poche étant jugée stable, la prison va reprendre ses activités, comme si de rien n'était, en scellant juste la partie désormais « *embrumée* »...

Romain Pelisse

Relecture : Delphine Favier

Illustrations et plan : Josselin Grange



TAXI


 COMPILED AND VECTORIZED
 WOODCUTTER.ES

JEU COMPLET

UN PETIT NARRATIVISTE D'APÉRO

GWYN' LA TAXI

Foncer, Négocier, Survivre

Ce petit jeu de R. Mike a été écrit pour le quatrième Défi Trois Forgé de PTGPTB. Contrainte stricte : 6500 signes seulement. Il nous a beaucoup plu. On publie.



Une Course contre la montre

Qu'ils aient un avion à prendre à Newark Liberty, une mallette pleine de billets à livrer à un magnat de la pègre, des tueurs à gages aux trousses ou une voiture à rattraper, les joueurs sont invités à incarner des personnages qui viennent de s'engouffrer dans un Yellow Cab pour rejoindre au plus vite leur destination au travers d'une ville de New York pittoresque et fantasmée, remplie d'obstacles qui vont immanquablement se mettre en travers de leur route. Qu'il s'agisse d'embouteillages inextricables, de mafieux haineux, de flics un peu trop tatillons, d'accidents spectaculaires, de tueurs en série psychotiques, de revenants malfaisants, d'animaux enfuis du zoo ou d'extra-terrestres envahissants, ces aléas vont devoir être habilement négociés pour foncer à toute allure à travers les rues encombrées de la Grosse Pomme.

Gwyn' la Taxi (GLT) est un jeu apéritif pensé pour des parties rapides avec un meneur et de un à quatre joueurs en attendant le ou les retardataires pour continuer la campagne de *DragonFinder 4.5*.



Gwyneth la pipelette

Née à Manhattan il y a une trentaine d'années, Gwyneth connaît New-York comme sa poche et sait prendre les meilleurs raccourcis comme personne ! Au point qu'elle roule même dans des coins où personne n'ose s'aventurer, pour le meilleur et pour le pire...

Pour s'assurer que ses clients arrivent toujours à l'heure, Gwyn' a *pimpé* sa Ford Crown Victoria qui a désormais plus de 300 chevaux sous le capot, de quoi faire rugir la cavalerie lorsque c'est nécessaire ! Un atout bien pratique lorsqu'il s'agit de semer des poursuivants un peu trop collants, mais qui peut s'avérer un peu gênant lorsque les forces de l'ordre effectuent des contrôles inopinés...

Mais par-dessus tout, Gwyneth adore raconter sa vie, en long en large et en travers : tout un tas d'anecdotes plus dingues les unes que les autres tirées de ses nombreuses courses échevelées qui lui ont permis d'amener ses passagers à bon port en un rien de temps. Au point qu'elle en arrive bien souvent à oublier sa destination... Sans compter qu'elle a une conception du code de la route bien à elle puisqu'il lui arrive souvent de prendre les rues en sens interdit, de rouler sur les trottoirs,



d'emprunter allègrement les rues piétonnes, tout en bavardant tranquillement avec ses passagers. Car une chose est sûre : Gwyneth parle trop...

Big Apple in a nutshell

Les courses sur-vitaminées de Gwyn' se déroulent au sein d'une ville de New-York fantasmée, au sein de laquelle yuppies, mafieux, serial killers, gangs de rue, fantômes et extraterrestres se côtoient allègrement afin de mettre un peu de piment dans la vie des pauvres clients qui n'en demandent pas tant, étant déjà bien ric-rac pour atteindre leur lieu d'arrivée, le plus souvent situé à l'autre bout de la vaste métropole nord-américaine.

Il sera ainsi question de traverser les différents districts et boroughs de la Grosse Pomme : Manhattan, ses gratte-ciels gigantesques et le poumon qu'est Central Park (Broadway, Chinatown, Harlem...), le Bronx, ses quartiers chauds et ses groupes de hip-hop (Hunts Point, City Island...), Queens, ses terrains de golf et ses aéroports (Lindenwood, Bellerose...), Brooklyn et ses enclaves ethniques (Bay Ridge, Fulton Ferry...), Staten Island et ses grandes maisons victoriennes (Fresh Kills, Shooters Island...)

Création de groupe

Une partie de GLT commence toujours par une création de groupe rapide : les PJ sont-ils une famille qui part en →



vacances, des agents secrets en mission, des petits malfrats en cavale, un groupe de rock qui doit rejoindre une salle de concert... ? Un lieu à rejoindre au plus vite (ou un véhicule à rattraper) avec d'éventuelles menaces par défaut (rivaux, forces de l'ordre, gangsters, entités paranormales...).

Il devient alors possible de détailler chacun des membres du groupe en question, de manière assez succincte, le but étant de lancer rapidement la partie. Si les joueurs ont choisi d'incarner des touristes, il faudra alors définir qui est le père, la mère, la tante, la grande sœur ou le petit frère...



Système de Jeu

Les personnages sont définis par trois Caractéristiques : Corps / Voix / Esprit.

Corps concerne toutes les actions physiques, Esprit les actions mentales et Voix les actions sociales. Elles sont toutes les trois comprises entre 0 et 5, 0 indiquant une incapacité et 5 quelqu'un de parfaitement accompli dans le domaine. À la création, les joueurs disposent de 8 points à répartir entre ces trois stats.

GLT utilise un paquet de 54 cartes à jouer classiques pour gérer les différentes situations. En début de partie, les joueurs choisissent la durée de la partie en prenant entre 10 et 20 cartes par joueur présent et en les mélangeant. Le reste des cartes constitue le paquet du meneur.



Situations

En fonction de la difficulté sélectionnée par les joueurs, le meneur décide du nombre d'étapes (compris entre 3 et 6). Après une rapide introduction, il positionne une première Situation en piochant une carte et en la posant face aux joueurs. En fonction de la valeur ou de la figure affichée, il pourra s'agir d'un obstacle mineur, médian ou majeur qui devra être surmonté par les PJ.



Résolution des actions

Lorsqu'un personnage entreprend une action à l'issue incertaine, le joueur qui l'interprète tire autant de cartes que la valeur de la Caractéristique qui est utilisée pour l'action en question. Il a alors la possibilité de sélectionner la carte la plus favorable, prend sa valeur faciale et la compare à la difficulté définie par le meneur (entre 3 et 12). Si elle est supérieure ou égale, c'est une réussite, dans le cas contraire c'est un échec avec les conséquences que cela implique. La carte utilisée est donnée au meneur qui l'ajoute à son paquet et les autres sont défaussées. Une fois que la pioche est vide, on mélange la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Lorsqu'un personnage accomplit quelque chose de surprenant, d'élégant ou d'impressionnant, son équipe est alors récompensée par une carte donnée par le meneur qui va rejoindre la défausse.



Victoire & Défaite

Les PJ arrivent à bon port s'ils surmontent tous les obstacles du meneur sans avoir consommé toutes les cartes de leur paquet.

Les PJ arrivent trop tard dès lors qu'ils ont consommé toutes les cartes de leur paquet.



Inspirations

Taxi Driver de Martin Scorsese

Ghostbusters d'Ivan Reitman

Joe le taxi d'Étienne Roda-Gil et Franck Langolff

Le Cinquième Élément de Luc Besson

Taxi de Gérard Pirès

Crazy Taxi de Kenji Kanno

R. Mike

Photo : Carla Pais from Freemages

SECONDE ÉDITION

PATHFINDER®

**LIBÉREZ LE HÉROS
QUI EST EN VOUS !**



**LIVRE DE BASE ET COLLECTOR
DISPONIBLES**

**BESTIAIRE ET ÉCRAN DU MJ
À PARAÎTRE**



black-book-editions.fr

Publié par Black Book éditions, sous licence Paizo Inc. Pathfinder © 2020, Paizo Inc. Paizo Inc. and the golem logo are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder is a trademark of Paizo Inc. All Rights Reserved.



paizo.com/pathfinder



MJ ONLY

PRÉPARER UN COMBAT COMME AU CINÉMA – PART 1

Le combat n'est pas tout à fait une situation comme les autres dans le jeu de rôle. Notre hobby vient du wargame et cela se sent. Dans certains jeux et non des moindres, il s'agit même d'un élément tout à fait central. De nombreux MJ ont une théorie de la façon de gérer ces scènes. En voici une tout à fait intéressante qui va se décliner en plusieurs parties.

Un combat, vraiment ?

Avant de se lancer dans la préparation d'un combat, la première question à se poser est « cette scène doit-elle impérativement être un combat ? » La beauté du JdR est qu'on ne peut jamais présager de la réaction des joueurs. Peut-être vont-ils négocier ou tenter une approche furtive. Plutôt que de préparer un combat, pensez plutôt à une « situation » à laquelle les joueurs pourront répondre de diverses manières, la baston n'étant que l'une d'entre elles.

Quatre survivants pénètrent dans ce qui était autrefois une clinique vétérinaire. Ils espèrent y trouver les médicaments nécessaires pour soigner l'infection pulmonaire qui décime leur communauté. Hélas le bâtiment est occupé par une horde de cannibales qui en ont fait leur garde-manger. Les PJ ont à peine brisé le cadenas qui mène aux antibiotiques que des voix se font entendre. Ils se barricadent, le combat est inévitable. Comment préparer ce combat pour qu'il soit aussi excitant qu'au cinéma ?

Le combat, une scène dramatique

Un combat, une « rencontre » dans *De-D* et ses dérivés, est avant tout une **scène dramatique**. Ces deux mots sont importants : le combat est une **scène**, car comme toute scène il raconte une mini-histoire avec un début, un milieu et une fin, il répond à une question centrale, il met en place une tension qui va crescendo et il aboutit à un climax. Le combat est une scène **dramatique** parce qu'il contient un conflit qui permettra à l'histoire de progresser et qu'il devrait provoquer des émotions fortes chez les joueurs. Préparer un combat palpitant, c'est s'assurer

que tous les éléments d'une scène dramatique s'y retrouvent afin de provoquer l'engagement émotionnel des joueurs.

La raison d'être

Comme n'importe quelle scène, votre combat doit avoir une bonne raison de se trouver dans votre partie. Une scène dramatique a deux objectifs principaux : **faire avancer l'histoire** au travers d'un conflit et/ou **révéler des informations**. Une scène de combat sans bonne raison d'être n'aura pas l'impact nécessaire et finira par un long et ennuyeux échange d'attaques et de parades.

Un combat qui fait avancer l'histoire, c'est un conflit que les PJ devront résoudre pour progresser vers leur but. C'est un ennemi récurrent qu'ils laisseront sur le carreau. C'est un temple oublié hanté par des goules qu'ils auront pu fouiller. Mais ça peut aussi être une défaite qui les pousse à changer de direction ou une victoire si difficile qu'elle fait bifurquer l'histoire sur la quête de ressources comme des munitions ou quelqu'un capable de soigner leurs blessures, voire de ressusciter un mort.

Dans l'exemple qui ouvre cet article, le combat fait avancer l'histoire car il permet aux PJ de récupérer les médi-



cements dont ils ont besoin et revenir en héros. (Ou pas, dans ce cas l'histoire avance aussi, mais dans une toute autre direction).

Un combat qui révèle des informations, cela peut-être un PNJ important qui dévoile une partie de son plan pendant la bataille. Mais ça peut aussi être un indice un peu mystérieux qui donne une information qui ne sera utile que plus tard aux PJ. Dans *Tomb of Annihilation* pour *D&D 5*, le fait que tous les morts-vivants croisés dans les jungles de Chult ont un triangle bleu sur le front est une information utile pour comprendre l'histoire par la suite.

Le conflit

Toute scène intéressante tourne autour d'un **conflit**, que l'on peut énoncer comme suit : « *quelqu'un veut quelque chose et quelqu'un ou quelque chose d'autre l'en empêche* ». L'histoire, et donc l'engagement des joueurs, naît de l'espace qui sépare les personnages de ce qu'ils cherchent à obtenir. Tous les éléments que vous allez mettre en place dans votre combat vont tourner autour de ce conflit, il est donc important de la formuler de manière claire et explicite. C'est en quelque sorte le pitch

de votre scène, et tout comme un scénariste garde son pitch en tête à tout moment, en tant que MJ qui prépare un combat, vous ferez de même.

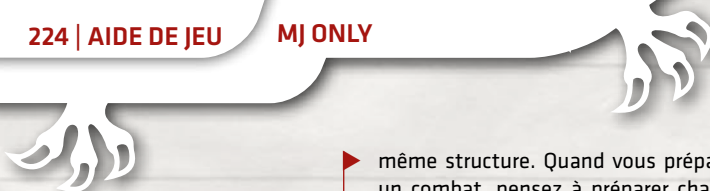
Quelques exemples :

- Les PJ veulent fuir l'ancienne pharmacie avec les antibiotiques, mais une horde de cannibales les sépare de la sortie.
- Les PJ veulent pénétrer dans la propriété de leur richissime ennemi, mais ses drones équipés de mitrailleuses et de caméras thermiques se dressent sur leur route.
- Les templiers veulent éliminer les PJ mais ces derniers comptent bien survivre à l'assaut.
- Les PJ veulent prendre un raccourci par les égouts, mais les goulés qui y ont élu domicile ne l'entendent pas de cette oreille.

La structure du combat

Début, milieu et fin. Attraction, tension, satisfaction. La structure en trois actes est la base de toutes les histoires depuis des milliers d'années. Comme un combat est une scène qui est elle-même une histoire, elle reprend la ➔





Rebondissement !

Vers la fin du deuxième acte d'une histoire intervient généralement un retournement de situation. Prévoyez-en un aussi pour vos combats importants : arrivée de renforts, intervention d'une troisième faction, changement dans le terrain (pluie qui rend la zone glissante), événement imprévisible (coupure d'électricité qui plonge tout le monde dans le noir), etc. Vous pouvez même utiliser un compte à rebours sous forme d'un d4 que vous placez à la vue de tous. Il commence à 4 et vous en réduisez la valeur à chaque round. Quand il atteint 0, le retournement a lieu. En voyant ce dé sans en savoir plus, les joueurs craindront le pire et seront d'autant plus engagés émotionnellement dans le combat. Ce compte à rebours vient du jeu *Index Card RPG* qui regorge de brillantes idées comme celle-là.

même structure. Quand vous préparez un combat, pensez à préparer chaque partie du combat comme vous prépareriez chaque partie d'un scénario.

Le début

Le début du combat doit attirer les joueurs afin qu'ils s'y impliquent émotionnellement. Si ce n'est pas le cas, ce sera juste un nouvel échange d'attaques et de dommages sans réel intérêt. Pour attirer les joueurs, le début de votre combat doit mettre en place une atmosphère, poser une question centrale et décrire un enjeu. Notez que cette phase peut tout à fait se dérouler avant le premier round. Si ce n'est pas le cas, elle doit être terminée très rapidement, après le premier, au pire le deuxième round.

La mise en place de l'atmosphère est assez évidente. Comme à chaque scène, décrivez les lieux, soyez les sens des personnages : où sommes-nous ? Quel temps fait-il ? Quelle est la visibilité ? Qu'entendent les personnages ? Un combat en pleine journée dans une jungle tropicale n'aura pas la même atmosphère qu'un autre, nocturne, dans les tranchées de la première guerre mondiale.

La question centrale posée par le combat et son enjeu sont plus problématiques, et c'est souvent là que la bât blesse. Vous devez pouvoir énoncer la raison d'être du combat et son enjeu en une simple question dont la réponse peut être oui ou non. « *Les PJ vont-ils survivre ?* » est la plupart du temps insuffisant. La question centrale se base bien entendu sur le conflit que vous avez en tête et doit ajouter un élément qui permet au combat d'aller plus loin qu'un simple « *les PJ tuent tous les monstres ou les monstres tuent tous les PJ* ». Vous pouvez commencer par « *les PJ vont-ils vaincre leurs adversaires...* » et ajouter un élément :

- Et tenir une position assez longtemps pour que quelqu'un réalise une action cruciale (déverrouiller une porte, décrypter un texte ancien, désamorcer une bombe)

- Et prendre un adversaire particulier vivant (le chef qui a les informations dont ils ont besoin)
- Et empêcher le rituel impie d'être mené à bien
- Rapidement, avant que les renforts ennemis n'arrivent ou qu'un piège ne se déclenche
- Sans les tuer car ce sont des innocents qui se battent contre leur gré
- Et atteindre un objet précieux et repartir avec lui intact
- Et protéger un PNJ coûte que coûte
- Sans faire trop de bruit pour ne pas réveiller un monstre encore plus dangereux
- Au plus vite parce que le temps leur est compté (ils ont quatre heures pour rejoindre le port avant que le bateau qui les attend ne prenne la mer)
- Sans utiliser la magie, parce que chaque sort renforce les pouvoirs des monstres
- Sans dévoiler leurs pouvoirs car ils sont là incognito

La question centrale révèle également l'enjeu du combat, ce qui se passe si la réponse est « *non* ». Si nous reprenons l'exemple de la pharmacie, l'enjeu est certes la survie des personnages, mais également la possibilité de repartir avec suffisamment de médicaments.

C'est ici qu'il faut noter trois choses cruciales : d'abord, l'enjeu doit être **clair** pour les joueurs. Leur implication passe par leur compréhension de ce qu'ils doivent accomplir. Bien sûr, il peut y avoir des secrets ou des rebondissements (voir marge), mais ils doivent entamer le combat avec une compréhension minimale pour savoir de quoi il retourne.

Toujours dans notre exemple, les PJ doivent tenir face à l'assaut des cannibales, trier les médicaments pour emporter ceux qui sauveront leur communauté et trouver une issue. Si les joueurs n'ont pas conscience de ces trois points,

ils ne comprendront pas pourquoi ce combat est important et seront moins engagés émotionnellement.

Ensuite, l'enjeu doit être **important** pour les PJ. S'il ne l'est pas, ils pourront tout à fait se contenter de nettoyer le champ de bataille ou de fuir. L'enjeu doit être assez crucial pour eux pour que survivre au combat mais échouer à résoudre l'enjeu positivement soit ressenti comme une défaite.

Les PJ ont *vraiment* besoin de ces médicaments. S'ils fuient sans emporter de la pénicilline, ils auront échoué.

Enfin, le combat doit être **ardu**. Dans le cas contraire, l'enjeu sera résolu sans effort, et donc sans engagement émotionnel.

S'il n'y a que deux cannibales sans armes, les PJ n'auront qu'à les abattre avant de s'occuper des médicaments par la suite.

Le milieu

C'est ici que la majorité de l'action se passe. Les PJ tentent de résoudre leur enjeu et on approche petit à petit de la réponse à la question centrale. Maintenir l'engagement émotionnel des joueurs pendant cette phase est crucial. Nous y reviendrons lors d'un prochain MJ-Only consacré à la manière de mener un combat.

L'important, dans votre préparation, est de vous assurer de créer une situation suffisamment riche pour maintenir les joueurs en haleine pendant les quelques rounds que durera le combat. On constate ici l'importance d'avoir formulé une question centrale avant le combat. Tant qu'il reste une inconnue, tant que la question centrale reste posée, l'engagement persiste.

La fin

La fin du combat intervient dès que la question centrale a obtenu une réponse et que l'enjeu est résolu. Même s'il reste des combattants en lice, terminez

la scène au plus vite, dans le round qui suit. L'engagement des joueurs dépendait de cette question et de l'enjeu. Ceux-ci disparus, la scène n'a plus d'intérêt, il faut en finir, selon un des schémas classiques de fin d'histoire :

- *Happy end* : Les derniers adversaires sont vaincus, se rendent ou fuient. S'ils sont du genre à se battre jusqu'à la mort, une seule attaque réussie les élimine. À quoi bon continuer de gratter les points de vie un à un pour une scène qui n'en vaut plus la peine ?
- *Fin tragique* : Les PJ doivent fuir, se rendre ou... mourir. Ils ont perdu. C'est plutôt rare comme fin, mais certains jeux, comme FATE, possèdent des mécanismes qui permettent de continuer une histoire après une défaite. Notez que les PJ peuvent avoir remporté l'affrontement et abattu tous leurs ennemis et néanmoins obtenir une fin tragique si l'enjeu a été résolu à leur désavantage (il fallait vaincre très rapidement avant que le gaz sarin ne se répande. Les PJ ont beau avoir liquidé les terroristes, le gaz s'échappe dans la ventilation du centre commercial...). C'est ce qu'on appelle une fin douce-amère.
- *Twist* : La fin du combat peut aussi être l'occasion d'une révélation, d'une surprise : le dernier combattant dévoile pour qui il travaille, la fouille d'un corps offre un indice inattendu, etc. Une fois encore, le twist doit être pensé en amont, lors de votre préparation. À moins d'être très à l'aise dans l'exercice, difficile d'improviser ça sur le pouce.

Voilà, vous avez quelques clés pour entamer la préparation d'un combat trépidant. Il vous faut maintenant passer aux éléments concrets qui le composeront : qui combat ? Combien sont-ils ? Pourquoi combattent-ils ? Où combattent-ils ? Ces quatre questions-clés seront abordées dans le prochain MJ Only !

Etienne Goos
Crapous : Didier Guiserix





LA SESSION ZÉRO

Une nouvelle table se forme ? Une nouvelle campagne démarre ? Avant de sauter à pieds joints dans le premier scénario, si vous preniez le temps de bien faire les choses en commençant par une « session zéro » ?

Une session zéro est une réunion de tous les joueurs impliqués dans une campagne sur **le point d'être lancée**. Les joueurs y discutent de nombreux sujets afin de préparer la campagne et s'assurer qu'elle se passe pour le mieux. Les sujets évoqués couvrent de nombreux aspects du jeu de rôle, aussi bien en jeu que hors-jeu. Quelques exemples non-exhaustifs de sujets discutés lors d'une session zéro :

- Le style de jeu (épique ? « réaliste » ? Noir et dur ?)
- Le thème de la campagne
- La gestion des règles (Rigoureuse ? Souple ? Règles maison ?)
- Mécanique du jeu (Ludique ? Narrativiste ? Simulationniste ?)
- Les personnages et le groupe qu'ils forment (qu'est-ce qui les réunit ? Quels liens les unissent-ils ?)
- Sujets sensibles à ne pas aborder en jeu (viol, meurtre, la nouvelle Trilogie Star Wars...)

Au bout du compte, l'objectif d'une session zéro est de gérer les attentes de la table : s'assurer que tout le monde souhaite jouer non seulement au même jeu, mais aussi de la même manière.

ner une campagne de *Star Wars*. Les autres joueurs sont enthousiastes, ils se voient déjà Jedi sous l'Ancienne République et Tom a très envie d'essayer la dernière édition du jeu proposée par *Edge*. Dès la première séance, excité comme une puce, Éric arrive avec sa campagne : les joueurs seront des contrebandiers travaillant pour Jabba Le Hutt peu avant les événements du *Retour du Jedi*. Pour ajouter au drame, Éric annonce qu'il n'a pas lu la nouvelle édition de *Star Wars*, donc il a repris l'édition d6 de *West End Games*...

Maintenant, imaginons que le groupe ait fait une session zéro. Ensemble, ils auraient pu discuter de ce qu'ils voulaient faire. Tom aurait pu exprimer son envie de jouer avec le système *Star Wars* dernière édition, Éric aurait pu annoncer son idée de faire une campagne de contrebandiers et le reste du groupe évoquer leur envie de jouer des Jedis. En discutant, le groupe serait peut-être arrivé à un compromis. Tom aurait pu décider de mener une campagne autour de la Force et Éric de rejoindre les joueurs sous la forme d'un ancien contrebandier devenu Jedi malgré lui.

RATTRAPAGE ?

Si vous êtes en plein milieu d'une campagne qui a démarré sans session zéro et que vous constatez à mi-parcours que quelque chose cloche, il peut être sain aussi de (re)passer par la case session zéro. Profitez de la fin d'un chapitre, ou une "saison", pour que tout le monde débrieife et fasse le point afin de corriger le tir.

À QUOI SERT UNE SESSION ZÉRO ?

La meilleure façon de comprendre l'utilité d'une telle technique est de faire sans. Prenons l'exemple d'Éric, Tom et leurs amis. Éric propose de me-

QUAND FAIRE UNE SESSION ZÉRO ?

La session zéro doit se dérouler au bon moment. Avant la campagne, évidemment, mais surtout avant l'établissement de son synopsis. Comme nous l'avons vu dans l'exemple ci-



dessus, il ne faut pas arriver avec une campagne écrite et déjà définie. Le joueur qui se propose d'être meneur, s'il y en a un, doit arriver avec une idée générale ou un thème (ex. : « Que diriez-vous d'une campagne de contrebandier à Star Wars ? »). C'est essentiel, car ceci permet aux autres joueurs d'enrichir son idée (ex. : « Je suis d'accord pour le thème des contrebandiers, mais j'aimerais bien jouer un Jedi. Pourquoi ne pas dire que nous sommes un groupe de Jedis, traqués par l'Empire, qui se font passer pour des contrebandiers ? »). Si le meneur a des idées trop arrêtées sur le contenu de sa campagne, les suggestions des autres joueurs risquent de lui poser problème. Il faut donc que la session zéro se déroule avant que le projet de campagne ne soit trop défini.

COMMENT LA PRÉPARER ?

Notez ici que le potentiel meneur ne devrait pas être le seul à préparer la session. Chaque participant doit venir avec les idées claires sur ses envies. Quel genre de jeu il souhaite-t-il ? Quel ton désire-t-il voir la table adop-

ter ? Quels thèmes lui plaisent ou le rebutent ?

Avant une session zéro, il est sain de faire l'autopsie de la précédente campagne, surtout si on joue avec les mêmes personnes, et réfléchir à ce qu'on a aimé, mais aussi moins apprécié (dans l'idéal, des débriefings réguliers auront sans doute pu permettre de dégrossir ces points).

En outre, il n'est pas rare que la session zéro aboutisse à un changement de meneur. Il est donc tout aussi important que chaque participant arrive en sachant s'il serait prêt à revêtir le manteau de meneur de jeu au cas où la situation se présenterait.

Un jeu de rôle est avant tout une activité sociale, basée sur les interactions entre les joueurs : cet aspect est donc à discuter aussi. Est-ce que le groupe souhaite vivre beaucoup de dialogues et d'échanges au sein des joueurs ? Souhaitent-ils un groupe uni et solidaire, qui fait bloc face aux périls de la campagne ou, au contraire, un groupe de marginaux qui ne cessent de s'insulter et de se disputer ? Quel genre de lien vont unir les personnages ? →



Sont-ils l'équipage d'un navire, une famille ? Est-ce que le groupe souhaite voir le potentiel pour une relation romantique entre les personnages ? (Ou, au contraire, s'y oppose fortement ?)

SESSION ZÉRO SANS JEU

Une session zéro peut tout à fait avoir lieu avant que le jeu en lui-même ne soit déterminé. Dans ce contexte, le groupe se réunit pour évoquer de manière abstraite leurs désirs de jeu. *« On sort d'une campagne épique, à l'intrigue assez légère. Que diriez-vous de jouer quelque chose de plus sombre ? Une intrigue avec une grosse conspiration à dévoiler, par exemple ? Oui, et pourquoi ne pas aussi essayer un peu de narration partagée ? Ça me va, mais pitié pas de système de règles trop lourd, un peu de simplicité, pour une fois... Quelque chose de sombre et plus noir me plaît bien, mais je voudrais qu'il reste du fantastique, de la magie si possible, je n'ai pas envie d'un cadre seulement technologique... »*

À l'issue de cette discussion, le groupe opte donc pour jouer au tout nouveau *Shadowrun* : *Anarchy*, qui remplit le cahier des charges de leurs discussions. L'un d'eux a mené à *Shadowrun* par le passé et propose donc d'être meneur. La discussion continue maintenant sur le thème de la campagne et la composition du groupe de personnage. Comme *Anarchy* fournit un large nombre de personnages prêts-à-l'emploi, les joueurs décident de les utiliser et la discussion embraye directement sur les liens et les relations entre le groupe de personnages formés.

SESSION ZÉRO POUR UNE CAMPAGNE DU COMMERCE

« On va jouer la campagne du *Hollandais Volant* pour *Pavillon Noir*, nul besoin d'une session zéro ! ». Grave erreur moussaillon ! Le fait d'avoir déjà choisi le jeu, comme la campagne, résout

certes beaucoup d'inconnues dans les équations de la table, mais c'est loin d'annuler le besoin d'une session préparatoire. Dans le cas de *Pavillon Noir*, le curseur sur le réalisme, ainsi que le respect du contexte historique et le fantastique, restent à déterminer. Il faut choisir aussi le groupe de personnages, définir les liens entre eux et s'assurer que la motivation du groupe s'aligne avec le concept de la campagne. Le meneur devra aussi prendre soin d'écouter l'attente des joueurs et de peut-être modifier en conséquence la campagne.

Si, par exemple, la campagne choisie amène les joueurs à perdre systématiquement leur navire, et ce pour rejoindre un équipage, puis un autre... alors que le groupe est tout excité à l'idée d'avoir leur bateau, qu'ils veulent nommer et transformer presque en dernier membre du groupe, un peu d'adaptation s'impose !

Mais, là encore, le poids de la préparation repose aussi sur les joueurs. Il est crucial que ces derniers abordent la session zéro avec les idées claires. Toujours dans le cas de *Pavillon Noir*, il n'est pas déraisonnable de demander à chaque joueur d'avoir lu *La révolte*, surtout ses derniers chapitres, afin de bien comprendre le thème et le style du jeu. Si un joueur arrive les mains dans les poches, ayant seulement retenu de *Pavillon Noir* que c'est un jeu de pirates et qu'il se voit déjà refaire son personnage fétiche de *7th Sea*, le bougre risque d'être fort dèçu, mais sera surtout désespéré. Ce n'est pas dramatique en soi, mais une bonne partie de la session zéro va consister à lui expliquer le cadre du jeu – beaucoup plus réaliste et mortel que *7th Sea*. Bref, encore une fois, la session zéro, même dans ce contexte, se justifie et ne relève pas de la seule responsabilité du meneur de jeu.



AGENDA DE GRANDES

PERSONNAGES

Autre point, et pas des moindres, le rythme de jeu au long des mois de campagne qui se profilent. Combien de fois se réunir par mois ? Un soir de semaine précis ? Le week-end ?

Bien sûr, entrent alors aussi en ligne de compte les durées moyennes de chaque session, ainsi que l'heure maximale à laquelle il est possible de jouer (surtout s'il s'agit de parties en semaine).

On peut aussi décider d'un seuil d'absences à partir duquel une session est reportée : sur un groupe de cinq personnages, est-il envisageable de jouer avec seulement quatre voire trois d'entre eux ? Et s'il arrive de jouer malgré une ou plusieurs absences, comment gérer les personnages manquants ? Doivent-ils devenir des PNJ très secondaires et plus ou moins inactifs ou empêchés pour une bonne raison ? Ou préfère-t-on qu'ils restent au centre de la dynamique ? Avec, dans ce dernier cas, un certain effort à fournir côté MJ afin d'être fidèle au personnage.

Autre piste pour gérer les absences multiples dues à des problèmes de déplacement : peut-être la table peut-elle se réunir pour quelques sessions en ligne (à l'aide de *Roll20*, *Discord* et autres outils de ce genre) ?

Outre la gestion des absences, on peut songer à la gestion des invitations ! En effet, certaines tables peuvent fonctionner en mode « ouvert » avec la possibilité d'intégrer des gens de passage qui incarneront un personnage prêté sans forcément revenir jouer ensuite. Certains formats de campagne s'y prêtent plus facilement (si l'on imagine une réinterprétation de la série *Lost* par exemple), mais on peut appliquer ce principe à de nombreuses

histoires, à condition d'y réfléchir un peu à l'avance pour prévoir des points d'accroche dans les scénarios (de quoi justifier l'arrivée d'un personnage en début de session).

AMBIANCE ET CONFORT

Pour ce qui est de l'ambiance sonore : y aura-t-il recours à la musique ? C'est courant de nos jours, mais certaines personnes ont du mal à se concentrer sur les voix s'il y a un fond sonore. Dans ces cas-là, on peut discuter de la fréquence à laquelle la bande-son sera employée : toujours, mais à faible niveau ? Seulement lors des phases calmes ou, au contraire seulement pendant les phases d'action ? Jamais ou alors dans un coin de la pièce avec possibilité de s'en écarter ?

Ensuite peuvent se poser la question de l'ambiance lumineuse et des accessoires. Beaucoup optent ici pour la simplicité, mais ce sujet est si peu évoqué qu'il peut être intéressant d'en discuter pour voir s'il n'y aura pas par hasard des envies non exprimées à ce sujet qu'il serait plus facile de mettre en œuvre à plusieurs : utilisation de lanternes ou de bougies pour des jeux horribles, recours à des cartes à damier pour des combats tactiques, impression d'aides de jeu pour faciliter l'apprentissage de règles complexes, etc.

LE MOT DE LA FIN

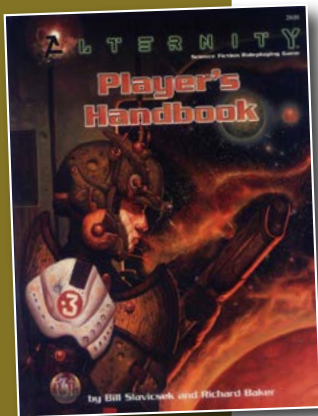
En conclusion, une session zéro est un outil fabuleux pour s'assurer qu'une campagne démarre directement sur la bonne voie. Elle évite en effet bien des malentendus et incompréhensions. En outre, elle permet d'impliquer tous les participants, et pas seulement le meneur, dans la conception et le ton des parties !

Adrien Saurat et Romain Pelisse
Crapous : Didier Guiserix

ET LES TÉLÉPHONES ?

Lors d'une session zéro, n'hésitez pas non plus à discuter de l'usage des téléphones portables ! De nos jours, certaines personnes ne conçoivent pas de laisser celui-ci de côté, même pendant la partie. Dans ce cas, réfléchissez peut-être à utiliser les apps associées au jeu ? À l'inverse, si tout le monde préfère jouer sans cette source de distraction, ça ne fait pas de mal de le dire à haute voix, pour le rappeler aux oublieux...





ARCHEOLUDOLOGIE

alternity

Un pont trop loin

Starfinder n'est pas le premier JdR à tenter de reproduire D&D dans l'espace. Avant lui, il y a en effet eu Alternity, tentative désespérée de TSR de redresser la barre. Hélas trop tard...

Alternity n'est pas le premier JdR SF de TSR, loin de là. *Metamorphosis Alpha* est par exemple publié dès 1976 et est suivi de *Star Frontier*. L'éditeur compte aussi à son actif pas moins de deux adaptations de *Buck Rogers* – dont *Casus Belli* ne manquera pas de vous reparler.

Alternity occupe cependant un rôle bien particulier dans la stratégie de l'éditeur : c'est en effet la première fois que TSR tente d'appliquer la recette semi-générique de *D&D* à d'autres genres que le médiéval-fantastique. S'il arrive seulement à la fin des années 90, ce n'est cependant pas pour rien. TSR est en effet en grande difficulté et sa machine à produire est en panne. Pour l'éditeur, *Alternity* est une tentative de remettre de l'huile dans les rouages en reproduisant le succès de *D&D*.

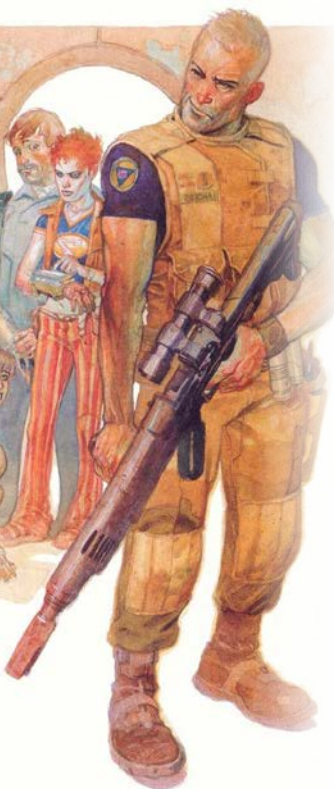
Le jeu se doit ainsi de porter haut et fort la griffe de TSR et de son porte-étendard, comme l'explique lui-même Bill Slavicsek, l'un des deux auteurs du jeu avec Richard Baker. D'où un corpus de base articulé comme son pendant med-fan, avec un *Players's Handbook* et un *Gamemaster Guide*, et une gamme construite ensuite autour de plusieurs univers.

Techno-règles

Même si quelques éléments de *game design* trahissent ses origines (et son époque), *Alternity* reste cependant un jeu bien distinct de (A)*D&D*.

Exit notamment les classes. Les joueurs doivent bien choisir une carrière à leur personnage, mais celle-ci n'est pas un carcan figé. Les carrières ne s'accompagnent que d'un équipement et d'un pack de compétences. Les joueurs peuvent sans difficulté inventer leur propre carrière ou modifier ces propositions de base. La carrière du personnage est toutefois rattachée à l'une des cinq grandes « professions » du jeu (combattant, diplomate, agent de terrain, technicien, plus les psioniques si votre campagne l'autorise). Celle-ci influe sur le coût d'achat des compétences, qui s'achètent avec une réserve de points dépendant du score en Intelligence du personnage (eh oui, à la manière de l'Éducation dans l'*Appel de Cthulhu* !).

Parlons des compétences justement, car elles sont au centre du système. Elles comprennent des compétences génériques elles-mêmes divisées en compétences spécialisées. Les compétences génériques permettent d'acquiescer des rangs dans les spécialités, mais



Alternity 20 ans après

Alternity, au-delà de ses défauts – essentiellement liés à une conception qui marque son âge – ne manque pas de charme et s'entiche d'une fan base solide. Celle-ci est même suffisante pour permettre au jeu de revenir (sans grand bruit) dans une nouvelle édition en 2018 chez *Sasquatch Game Studio*, avec lequel travaille l'un des deux créateurs originaux du jeu, Richard Baker.

Si cette édition conserve le principe des jets avec 1d20 + dé de situation, elle révisé toutefois de nombreux autres aspects de la mécanique. Hélas, ces changements sont parfois construits par-dessus une ancienne mécanique, formant un ensemble quelque peu bancal. Les jets de compétences passent par exemple en « *jet au-dessus* », mais imposent pour cela non plus d'additionner simplement rang et caractéristique associée, mais de soustraire cette somme de 20.

Les amateurs en resteront probablement à l'édition originale...

n'ont pas de rang elles-mêmes : *Alternity* encourage largement la spécialisation des personnages.

Le rang d'une compétence s'ajoute à la valeur de l'une des six caractéristiques à laquelle elle est associée, valeur à ne pas dépasser avec 1d20 plus ou moins un dé de circonstance. Faire moins que cette valeur cible divisée par 2 ou par 4 permet d'obtenir une réussite majeure ou critique, respectivement. Cela requiert un peu de calcul, mais tous les chiffres nécessaires en jeu sont calculés à la création de personnage.

Le dé de circonstance représente la difficulté de l'action et les facteurs qui influent sur cette dernière (équipement, environnement...). Il s'ajoute ou se soustrait du d20 de base. Par défaut, il est de +0 pour les compétences spécialisées, et de +1d4 pour les compétences génériques.

Il y a bien des avantages/désavantages, mais leur liste est très succincte. *Alternity* est clairement un jeu basé sur les compétences, une différence de philosophie de taille avec le plus vieux des JdR.

Des étoiles plein les yeux

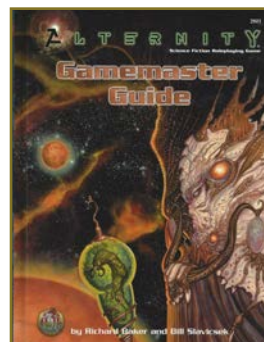
Sur la forme, *Alternity* est particulièrement soigné. Les deux livres de base ont une couverture rigide et forment

une grande illustration lorsqu'ils sont mis côte à côte. Les illustrations intérieures ne sont pas toutes exceptionnelles, mais la mise en page soignée est encore agréable aujourd'hui malgré sa densité.

Un important travail a aussi été réalisé sur l'organisation des ouvrages. Bien loin du fouillis d'*AD&D2*, il préfigure le travail qui sera réalisé sur *D&D3*. Ils comprennent aussi des règles d'introduction et de démarrage rapide : 8 pages (dont 2 pages avec 4 prétrirés) dans le *Player's Handbook*, et 10 (dont un scénario de 5 pages) dans le *Game-master Guide*. Ce mini-kit d'introduction se révèle diablement efficace pour ses 18 pages et reste encore aujourd'hui un exemple à suivre.

Avec des règles sur les vaisseaux spatiaux, l'informatique et la matrice, les mutants, les pouvoirs psioniques et la cybernétique, *Alternity* couvre par ailleurs un spectre de la science-fiction assez large.

Curieusement, d'autres aspects du corpus de base vont à l'encontre de cette logique. Ainsi, les cinq races proposées sont, à l'exception des humains, étonnamment typées pour un jeu qui prétend à une certaine généricité. Le *Game-master Guide* comprend toutefois des indications pour créer ses propres races. →



À travers les univers

Quatre univers sont publiés mais, en réalité, seuls deux sont originaux et bénéficieront vraiment d'un suivi.

Star*Drive



Le premier est Star*Drive, un *space opera* tout ce qu'il y a de plus classique : des races extra-terrestres, des empires s'étalant sur des centaines de monde, une ONG galactique... Star*Drive est en quelque sorte au *space opera* ce que Greyhawk et les Royaumes Oubliés sont au médiéval-fantastique. Il est donc fatalement un peu générique. Mais l'offre en matière de *space opera* n'ayant jamais été pléthorique, il aurait tout à fait pu trouver sa place.

La bonne idée de TSR, c'est d'offrir un petit module d'introduction à Star*Drive avec le *Player's Handbook*. Ce court scénario, *Black Starfall*, présente briève-

ment l'univers. L'aventure elle-même est assez intelligente dans sa construction pour introduire des éléments de l'univers, tout en étant autonome et jouable en seulement 16 pages.

Passé ce kit, Star*Drive bénéficie ensuite d'un livre d'univers imposant, 256 pages couleurs couverture rigide, et d'une petite gamme – une vingtaine de suppléments tout de même, mélangeant catalogues, supplément de contexte et scénarios.

Dark*Matter

Dark*Matter s'avère nettement plus original. Bénéficiant là encore d'un imposant corpus de base (290 pages), il décrit un univers contemporain-fantastique très inspiré de *X-Files*. Il n'aura hélas pas le temps d'avoir un suivi digne de ce nom, et sa gamme se contente de deux catalogues, d'un scénario et de quelques nouvelles. D'autant plus dommage qu'il est acclamé par le public, et remporte aussi l'Origins Award des meilleurs graphismes.

Starcraft

Les deux autres univers sont d'un tout autre ordre, puisqu'il s'agit d'adaptations de licences ou d'univers déjà connus.

La première n'est rien moins que *Starcraft*, mythique jeu vidéo et pendant SF de *Warcraft* – lui-même sous l'influence majeure de *D&D*. « *Tabletop RPG : No computer required* » (« *JdR papier : aucun ordinateur requis* ») est même proclamé en couverture !

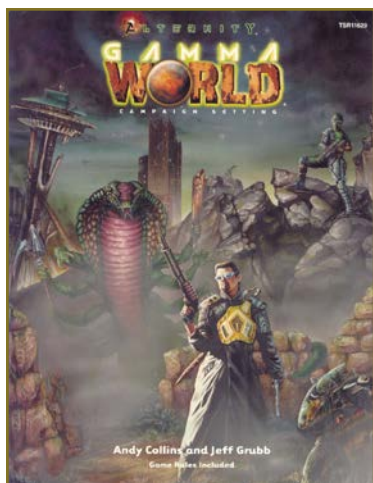
Hélas, il ne s'agit pas de proposer une gamme ni même un univers. L'unique

Alternity vs Starfinder

La question est inévitable : *Alternity* fut-il 20 ans plus tôt le pendant de *Starfinder* ? Eh bien pas du tout ! *Starfinder* est un jeu de *space fantasy*. Il reprend de nombreux codes du médiéval-fantastique à la *D&D* qu'il transpose dans un environnement futuriste et spatial. Mais ce n'est pas complètement un jeu de science-fiction. À l'inverse, en dehors de la démarche de proposer un système générique, *Alternity* n'entretient aucun lien avec *AD&D* et s'impose comme un pur jeu de SF. Ses auteurs ont d'ailleurs basé son système sur les compétences et non les classes, modèle qu'à conservé *Starfinder*.

ouvrage *Alternity* consacré à cette licence est une boîte *one-shot* qui regroupe 3 scénarios et le matériel pour les jouer, y compris des pré-tirés, mais rien pour aller au-delà. Autant dire un pétard mouillé...

Gamma World



Terminons enfin par Gamma World, un vieux JdR post-apo dont la première édition date de la fin des années 70.

La trajectoire de Gamma World est un OVNI au sein de TSR. En dehors de *D&D*, c'est l'une des rares gammes à avoir une durée de vie aussi longue. Mais il a aussi connu des changements de système à presque chaque édition, passant par une variante de *D&D*, une autre de *Marvel Super Heroes*, jusqu'à cette 5^e édition utilisant les règles d'*Alternity*. Édition qui fera long feu : le livre de base, autonome et ne nécessitant par le dytique de base d'*Alternity*, ne connaîtra aucun suivi.

Trop peu, trop tard

Alternity arrive finalement bien trop tard. Bien que le projet soit lancé par TSR, il ne sera d'ailleurs publié qu'après le rachat de ce dernier par Wizards of the Cost en 1997.



Or le jeu ne rentre plus dans la stratégie de l'éditeur. D'une part, ce dernier souhaite recentrer *D&D* sur un minimum d'univers forts et n'a que faire d'un second jeu générique nécessitant lui-même de multiples sous-gammes pour vivre. D'autre part, *D&D3* et sa licence d20 vont vite se retrouver déclinés bien en dehors du med-fan, avec le d20 modern (2002) et son extension futuriste d20 Future (2004), ne laissant plus aucune place pour *Alternity*. Gamma World et Dark*Matter sont convertis au d20 Modern, Star*Drive au d20 Futur.

La gamme *Alternity* est abandonnée dès 2000 sans avoir vraiment eu le temps de déployer ses ailes. Au vu de la qualité du matériel publié, voilà qui est bien dommage...

Slawick Charlier





ARCHÉO-RÔLISME

DARK SUN

Psi, désert et soleil sombre !

En plus des désormais classiques Royaumes Oubliés, Greyhawk ou Dragonlance, TSR va se lancer dans une série de projets plus audacieux et moins conventionnels. Après Planescape, qui explore le multivers, Dark Sun nous ouvre les portes du monde brûlant d'Athas. Nous sommes alors en 1991.

Ce cadre de campagne est resté dans l'histoire de *Donjons & Dragons* comme l'un des plus originaux. Il mêle une ambiance post-apocalyptique et une héroïc-fantasy plus classique, proche de l'imagerie de *Conan*. Cette recette fit son succès et l'univers bénéficia aujourd'hui encore d'une aura intacte auprès de beaucoup de joueurs, au point qu'il fut ressuscité pour la quatrième édition et qu'il est toujours vivant grâce à un site de fans officiellement reconnu par WotC : <http://athas.org>

Un univers graphique

Dark Sun est avant tout une iconographie. Souvent, le premier contact avec cet univers se fait à travers les dessins de Brom. Des couleurs chaudes sur un territoire désolé, des créatures terrifiantes sous un soleil brûlant, deux lunes, Ral et Guthai, trônant dans un ciel ocre : le cadre est posé. De l'aveu même des auteurs, les dessins de Brom ont profondément influencé l'écriture. Cette complicité entre image et texte se ressent à la lecture et décuple le plaisir que l'on a à découvrir l'univers.

Les aventures prennent place dans une région désertique coïncée entre une chaîne de montagne quasi infranchissable (la Cordillère) et une mer de poussière dont les particules très fines se soulèvent régulièrement en un brouillard dense (la Mer Pulvérulente). L'échelle

choisie pour la première édition reste modeste : le cadre d'aventure se limite à la région de Tyr qui couvre une surface d'environ 400 kilomètres de côté. Il est donc facile pour le MD d'envisager emmener son groupe de PJ à la découverte de tous les mystères de cette partie d'Athas.

Le désert est cependant un mot trop vague pour désigner les paysages variés qui attendent les voyageurs : les dunes de sables, les landes rocailleuses, les grands canyons, les savanes, les plaines de sel... La boîte contient leurs descriptions, ainsi que la faune et la flore qu'ils abritent (attention cependant, la boîte contient peu de stats de créatures monstrueuses). Ce sont autant d'horizons propres à développer votre imaginaire et qu'il ne reste plus qu'à explorer.

Les PJ devront pour cela affronter la nature hostile qui les entoure. La soif, la chaleur, les tempêtes et les nombreux prédateurs sont les principales menaces pour le peuple athasien qui, pour faire face au désert, se regroupe en communauté fermée. Si la majorité est de petite taille (village de bergers ou d'anciens esclaves, tribu nomade elfe...), sept cités-états subsistent. Elles sont toutes dirigées d'une main de fer par des rois-sorciers qui ne craignent qu'une chose : l'unique dragon qui parcourt le désert et ne laisse derrière lui que des villages entiers anéantis et des corps desséchés.

Question de règles

Le premier cadre de campagne s'appuie sur les règles d'AD&D2. En plus du triptyque de base, le *Manuel complet des psioniques* est indispensable ainsi que le *Bestiaire monstrueux* d'Athas.

L'édition révisée utilise la version 2.5 et incorpore les règles sur les psioniques proposées par ailleurs dans le supplément *Aide au joueur : talents et pouvoirs*.

Elle propose la classe de marchand et deux nouvelles races (pterrans et aarakocras).

Le cadre de campagne de la 4^e édition utilise les règles (races et classes) des *Manuels des joueurs* 1,2 et 3. Un bestiaire l'accompagne.

Des choix marqués

Tous les personnages joueurs débute leur carrière d'aventurier au niveau 3. Ce choix fait par les concepteurs en dit long sur la dureté du monde. Athas est sans pitié pour les faibles (l'esclavage est monnaie courante) et le métal est aussi rare que l'eau. Pour combattre la nature hostile, les armes sont taillées dans l'obsidienne, l'os ou la pierre. Les armures (minimalistes en raison de la chaleur) sont faites d'assemblage de cuir ou de chitine. Combattre avec cet équipement rudimentaire est difficile. Survivre fait de vous un être à part. Et si vous n'y parvenez pas, les règles instaurent le système dit d'« *arbre de personnages* ». À la création, le joueur entoure son personnage principal de trois autres PJ qui peuvent alterner ou remplacer le personnage principal. Un système simple permet d'homogénéiser la progression de tous les personnages de « *l'arbre* » ainsi constitué.

Ce n'est pas le seul changement que propose *Dark Sun*. Sur Athas, les Dieux ont oublié leurs enfants. Les puissants rois-sorciers ont pris leur place, conférant à leurs serviteurs, les arkhontes (*temp-lars* en VO), des sorts d'origine divine. Les seuls autres prêtres à obtenir de tels pouvoirs vénèrent les quatre forces élémentaires (terre, air, feu et eau).

La magie profane est détestée de tous : elle est, il est vrai, à l'origine de la désolation du monde. La magie puise en effet son énergie dans la nature même et l'intensité de son usage par le passé a rendu le sol d'Athas stérile. Deux catégories de magie subsistent toujours : la magie destructrice (utilisée par les profanateurs) et la magie protectrice (employée par les préservateurs). Mais le commun des mortels ne distingue pas l'une de l'autre et rejette toute forme de magie. Une guilde de magiciens préservateurs existe et protège ses membres dans la clandestinité : l'Alliance Voilée.

Les lettrés sont donc soupçonnés et pourchassés. Nul autre que les arkhontes ne peuvent savoir lire et écrire. Seuls les marchands s'affranchissent plus ou moins ouvertement de cette règle imposée dans toutes les cités-états que dirigent les rois-sorciers. Contrevenir à la loi conduit souvent à mourir au milieu de l'arène des gladiateurs.

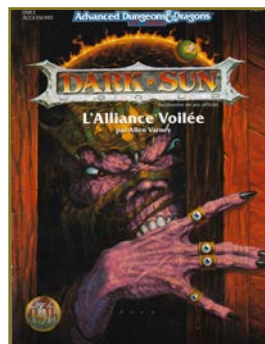
Du dépaysement !

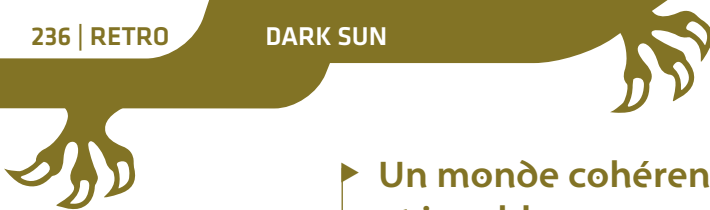
Les « *rares* » ont été largement revisités pour s'adapter à Athas. Les humains peuvent avoir une forme altérée (sans que cela ne modifie leurs statistiques). Les elfes sont devenus des coureurs du désert, nomades et réputés pour leurs perfidies. Les demi-elfes ont la vie dure, rejetés et discriminés. Les nains sont toujours reconnus pour leur force et s'astreignent à réaliser un objectif personnel (leur focus). Nains et humains peuvent s'accoupler et donner naissance à un mûl qui fera un excellent gladiateur. Les petites-gens sont sauvages. Originaires de la Cordillère, ils sont friands de la chair des autres races... *Dark Sun* permet aussi d'incarner un demi-géant, aux lointaines origines magiques, véritable force de la nature, ou un thri-kreen, une espèce intelligente de mante religieuse géante dotée de six pattes.

L'autre apport notable est la généralisation des pouvoirs psioniques. Alors que la magie et les pouvoirs divins deviennent suspects, l'une par la destruction de la nature qu'elle déclenche, les autres à cause de leurs liens avec les terribles rois-sorciers, les forces de l'esprit sont perçues comme une forme de bénédiction. D'autant que tous les PJ possèdent des talents natifs. La classe de psioniste est rendue plus accessible et les écoles de la Voie sont intégrées dans le background de l'univers de la même façon que les écoles de magie le sont dans d'autres mondes. Cela rend indispensable le *Manuel complet des psioniques*. →

Question de traduction

La boîte de base a été traduite en français en 1993. Elle fut suivie du bestiaire monstrueux dédié, du scénario *Liberté* et de quatre suppléments. Les romans parurent en 1999. Un comics, *Le Tombeau de Lanto* (sorti à l'occasion de la 4^e éd.) fut également publié en français en 2011. Aucun glossaire commun ne fut adopté lors de ses trois apparitions dans notre langue. Cela oblige le lecteur à une petite gymnastique mentale pour exploiter le fond disponible en français (la Cordillère est ainsi nommée les Monts Cernants dans le cycle de romans). Rien d'impossible, mais un lecteur averti en vaut deux...





Le coin de l'antiquaire

En VO, il est possible de trouver la boîte de la 1^e édition à un prix raisonnable, mais elle reste rare à la vente.

La version française est quant à elle plus chère. Comptez une quarantaine d'euros pour une boîte en excellent état. Si vous n'êtes pas allergique au format électronique, toute la gamme est disponible sur le site drivetrurpg.com. Le cadre de campagne sortit lors de la quatrième édition peut être plus facilement déniché et peut constituer une bonne porte d'entrée dans l'univers.

Côté supplément, aucun n'est vraiment onéreux (de 5 € à 35 €, ce prix pour les livres cartonnés), et même les versions françaises ne dépassent que rarement les 10 €. Les boîtes épaisses (*City of the Silt Sea*, *The Ivory Triangle*) se vendent entre 25 et 45 €. Les « boîtes » fines, *Road to Urik*, *Black Spine*, *Freedom*, *Black Flames*, *Merchant House of Amketch*, *Marauders of Nibenay*, *Arcane Shadows*, *Asticlian Gambit*, *Forest Maker...* sont plutôt dans les 15-25 €.

Un monde cohérent et jouable

À la lecture de cette description, Athas apparaît étonnamment cohérent. L'assemblage hétéroclite de thèmes venus d'horizons différents aurait pu accoucher d'un monstre difforme : ce n'est pas du tout le cas. Les différentes pièces du puzzle trouvent naturellement leur place dans une région idéalement proportionnée pour y mener des scénarios variés comme des campagnes d'envergure.

L'omniprésence des maisons marchandes permet de relier les territoires de chaque cité et d'explorer les étendues sauvages avec réalisme. Le supplément *Les Négociants des Dunes* propose d'ailleurs une nouvelle classe : le marchand. Cette caste s'ajoute donc aux autres déjà évoquées (arkhontes ; esclaves ; Alliance Voilée ; tribus elfes) pour entrevoir un fort potentiel d'intrigues politiques mettant en jeu l'équilibre des pouvoirs dans le désert. De plus, les communautés isolées et les ermites ne sont pas en reste. Ils peuvent devenir les gardiens des mystères de l'ancien monde ensevelis sous le sable. Des trésors que tout le monde convoite et qui se cachent au cœur de donjons séculaires : voilà une opportunité qui ravira les amateurs du genre !

L'évolution de la gamme

Dark Sun se démarque de beaucoup d'univers sur ce point : à peine la boîte de base parue en 1991 qu'un premier bouleversement est introduit par le scénario *Liberté*, publié en même temps ! Une révolution est en marche à Tyr et ce mouvement va toucher peu à peu toute la région. Ces événements sont au cœur des romans de Troy Denning (voir encadré) et les suppléments de l'univers vont suivre cette narration. Cela aboutira parfois à des suppléments dont l'intérêt peut sembler limité (comme *Vallée de feu et de cendres*).

La conclusion de cette évolution arrivera quatre ans plus tard, en 1995. *TSR* publie alors une édition révisée de la boîte de base de *Dark Sun* qui tient compte des bouleversements qui ont secoué Athas. Et il y en a eu ! À noter que le dernier supplément de la première édition, *Beyond the prism pentad*, sert de charnière entre les deux versions et qu'il récapitule les événements qui ont eu lieu durant les dix premières années suivant la chute du roi-sorcier de Tyr, Kalak. Regardons maintenant de plus près ce que contient l'édition révisée.

Le contenu est aussi luxueux que la première édition : plusieurs livrets, des cartes et même un écran. Et on découvre vite que l'univers s'est élargi. Le territoire exploré ne se limite plus à la région de Tyr. Le tremblement de terre qui a secoué le continent a ouvert de nouveaux passages vers un empire Kreen, une vallée de pterrants et un nid d'Arakocra ! Deux nouvelles cité-état sont décrites ainsi qu'une antique cité d'halfelins civilisés et une autre infestée de morts-vivants. La région de Tyr aussi connaît des changements : le Dragon et plusieurs rois-sorciers sont morts. Parmi les tyrans encore au pouvoir, plusieurs changent leur façon de gouverner. Les autres cités connaissent les affres liées à leur liberté fraîchement acquise. De nouvelles religions ont éclos et, plus que jamais, survivre est une lutte de tous les jours.

Que faut-il penser de ces modifications ?

Athas n'est plus tout à fait le même. La première édition faisait avant tout le pari d'une proposition de jeu différente au sein d'un décor dépayçant. L'édition révisée approfondit l'univers, détaille son histoire et dévoile les secrets qui étaient à peine abordés dans la première version. Et elle le fait bien, très bien même. Le ton reste baroque et le monde paraît plus que jamais morcelé. L'ambiance est

Les romans

Sorti en même temps que le cadre de campagne (et publié en français en 1999), un cycle de 5 romans écrit par Troy Denning, intitulé *Le Prisme*, prend place dans le monde désertique d'Athas. L'histoire racontée dans *Le Passage verdoyant*, *la Légion rouge*, *l'Enchanteresse d'ambre*, *l'Oracle d'obsidienne* et *l'Orage céruléen* met en scène un groupe de héros (le noble Agis, les gladiateurs Rikus et Neeva et la magicienne Sadira) qui va se retrouver impliqué au cœur des événements sur le point de bouleverser la ville de Tyr. Chaque héros illustre un des aspects de l'univers et incarne de façon assez éclairante les spécificités d'Athas : la Voie du psioniste, la magie préservatrice, ainsi que l'inégalité sociale due à leurs différentes conditions.

L'histoire débute sous le règne de Kalak : le roi-sorcier terrorise la ville de Tyr et il a des projets encore plus sombres. Le groupe de héros va devoir l'arrêter en le tuant, ce qui va avoir pour conséquence de libérer tous les esclaves de Tyr. Ce roman servira de cadre pour le premier scénario *Liberté* où les PJ vont se retrouver impliqués dans les agissements des héros du livre. Il en sera de même pour le second roman avec le scénario *Road to Urik*. Sans être d'un grand niveau littéraire, la série se laisse lire facilement et permet d'en apprendre plus sur le monde d'Athas. L'origine de la Désolation causée par le dragon de Tyr et des rois-sorciers sont ainsi dévoilées. Ce cycle a surtout l'avantage de plonger le lecteur dans l'ambiance rude et sans pitié de ce monde si particulier. Il s'étend sur 10 ans et le dernier roman va servir de transition pour le cadre de campagne révisé et expliquer tous les changements qui vont avoir lieu sur Athas.

Le premier tome se trouve en occasion à un prix abordable et sa lecture est un vrai plus pour le futur MD. Les volumes suivants sont souvent malheureusement affichés à des prix prohibitifs.

toujours là. Alors pourquoi, lors de la quatrième édition *Wizard of the Coast* a-t-elle opéré un retour en arrière en s'appuyant sur la première version pour le retour du cadre de campagne ?

Il est probable que ce qui a plu dans *Dark Sun*, c'est avant tout les choix exotiques offerts par le cadre de jeu et non le monde lui-même. Incarner un gladiateur armé d'une hache d'obsidienne ou un noble psi, chevaucher des lézards géants ou affronter des insectes intelligents : les raisons du succès résident dans ces suggestions.

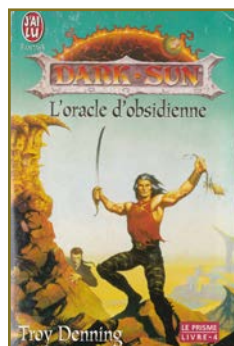
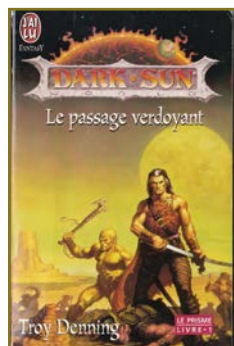
De plus, Athas évolue vite. Trop vite. L'édition révisée paraît en anglais alors que la VF est tout juste disponible. Les romans qui expliquent cette révision ne seront traduits qu'en 1999... Autant dire que pour la France, c'est vraiment allé trop vite. Pour les États-Unis, le constat est cependant assez proche : le cadre posé en 1991 est complètement recomposé en quatre ans. Rendant inutilisable la première version alors que l'univers offre beaucoup de possibilités encore. D'où le revirement en 2010 lors de la parution d'un nouveau livre de base pour la quatrième édition du jeu.

En conclusion

Si vous n'avez jamais foulé le sol d'Athas, n'attendez pas une minute de plus : la proposition ludique est encore aujourd'hui inhabituelle et il serait dommage de ne pas l'explorer plus avant. La boîte de base première édition suffit amplement pour se lancer dans l'aventure. Bien sûr, quelle que soit l'édition choisie, il vous faudra disposer des règles idoines (voir *Question de règles* en marge). Paradoxalement, la version la plus accessible (puisque gratuite) est la conversion non-officielle à la troisième édition (et ses jumeaux comme *Pathfinder*) que les membres du site athas.org ont conçu et qui est toujours téléchargeable.

Parmi les suppléments, lisez en priorité *Tribus esclaves*, *Les Négociants des dunes*, *l'Alliance Voilée* (tous les trois traduits dans les années 90). *City-state of Tyr* et *The Ivory Triangle* sont deux suppléments très intéressants (en VO uniquement) car ils décrivent en détail des cités et leurs alentours. Et une fois que vous aurez traversé en long et en large les terres ravagées de la région, vous pourrez vous procurer l'édition révisée et franchir la Cordillère.

Thomas Le Goareguer et Aurodrephe



alain damasio

« Le JdR n'est pas un art »

Cette année, le festival des Utopiales de Nantes a mis en avant l'auteur français du roman La Horde du Contrevent – l'ouvrage français de SF le plus vendu de tous les temps ! La Rédaction de Casus a eu la chance de rencontrer pendant une vingtaine de minute la star de l'événement, qui révèle pour la première fois dans la presse son passé de rôliste !

Alain Damasio's Digest

Alain Damasio est né en 1969 à Lyon. Après un Bac S et une prépa, il abandonne son école de commerce pour se lancer dans l'écriture. Grand spécialiste de l'anticipation politique, il va devenir un touche-à-tout génial, signe des nouvelles, des romans pour lesquels il a reçu de nombreux prix (notamment trois pour *La Horde du Contrevent* publié en 2006), devient conférencier, fonde un studio de jeux-vidéos, des créations sonores, diverses collaborations, a présidé une commission du Centre National du Cinéma, le tout en prenant ouvertement des engagements publics politiques.

“ Le JdR a eu une influence énorme sur mon travail. ”

Casus Belli : Bonjour Alain, allons droit au but. Est-ce vous jouez au jeu de rôle ?

Alain Damasio : Oui, j'ai eu ma grosse période jeu de rôle, quand j'étais... jeune ! Entre quinze et vingt ans, je dirais. Je suis un vieux de la vieille. Je jouais à *Donjons & Dragons*, le jeu de Gary Gygax. C'était un copain qui m'avait montré et j'ai immédiatement trouvé ça complètement fascinant. J'étais vraiment dans le médiéval-fantastique à l'époque, cet univers m'a beaucoup porté à cette époque, les chevaliers, les dragons, les donjons. J'étais Maître du Donjon. Eh oui, faut pas déconner quand même ! (Rires) Je faisais jouer les histoires du commerce et puis après je brodais, j'inventais. Je jouais avec mes potes et puis certains de mes potes, après, se sont mis au grandeur nature et m'ont embarqué avec eux. Donc j'ai fait du GN, du Lovecraft dans des banlieues pavillonnaires de Cergy, des trucs incroyables. Le mec te montrait un pauvre square avec un arbre qui était censé être un monstre. On se forçait à imaginer des trucs, mais c'était assez rigolo. J'aimais bien.

CB : Et après vingt ans, vous ne jouez plus ?

AD : J'ai eu un gros problème de manque de temps dans ma vie. Le jeu de rôle, c'est chronophage et moi je me suis

concentré sur la création. Le jeu de rôle, comme d'autres choses, en a souffert. Je vais voir peu de films, je regarde peu de série télévisées, je lis peu parce que je passe mon temps à essayer de créer des choses. Plus la vraie vie à côté, quoi. Mais j'aimerais beaucoup m'y remettre. Vraiment.

CB : Quelle influence le jeu de rôle a-t-il eu sur votre travail d'écriture ? Il paraît que vous réalisez une fiche de personnage pour vos personnages de fiction, comme si c'était des PJ de JdR ?

AD : Oui, c'est tout à fait ça. Cela a eu une influence énorme. Le jeu de rôle a été la première fois où j'ai dû réfléchir à des personnages donc ça m'a marqué. C'est comme ça que je réfléchis maintenant. Les points de vie, les différentes capacités. La structuration archétypale, et par la fonction d'un personnage. On le sent complètement dans mon roman *La Horde du Contrevent*. Et je fais toujours ça aujourd'hui, de manière plus vaste, moins chiffrée, mais le fait de prendre le personnage, de le structurer et d'aller au bout de la fiche de personnage, pour moi c'est mon côté rôliste au travail. C'est clair. L'imprégnation inconsciente du jeu de rôle.

CB : Vous aviez beaucoup travaillé sur le jeu vidéo *Remember me*, édité chez Dontnod, et vous avez élaboré avec l'équipe créative une bible (le manuscrit avec toutes les informations sur les



“ Être Maître de jeu est très jouissif. ”

personnages, l'univers, les lieux, etc.) de 1 000 pages ! C'est un peu comme si vous aviez écrit un jeu de rôle avec tout un univers, une façon de l'aborder ?

AD : Oui, c'était très très jeu de rôle. C'était un jeu d'aventure mais la création des persos, des ennemis, le bestiaire, des robots était totalement inspirée de ce qu'on peut faire en jeu de rôle. Moi, j'avais les fiches des monstres devant moi, ça me rappelait à l'époque quand je balançais un cube gélatineux sur mes joueurs à *D&D* ! J'adorais ça le cube gélatineux ! Tu avais plein de types de monstres et j'ai toujours trouvé que les monstres étaient dix fois plus passionnants que les persos. Un perso, t'es clerc ou guerrier... Le monstre est plus fascinant et les monstres de jeu de rôle, la façon dont on les imagine et on les présente m'a beaucoup suivi ensuite. Et puis évidemment au niveau de la scénarisation. Et enfin, la recherche de la cohérence de l'univers. Pour la bible dont on parle, on est en 2084. On s'est posé plein de questions : comment on mange en 2084, comment on se divertit ? Quelles sont les technologies dominantes ? La géopolitique ? C'était génial, très prospectif, futurologie on

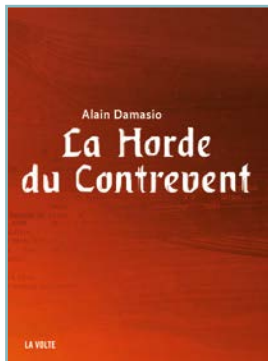
avait bossé avec plein de vrais auteurs de science-fiction. Globalement, beaucoup beaucoup d'auteurs viennent du jeu de rôle. Moi, j'ai été un rôliste jeune, mais c'est une période qui te marque, qui t'imprime plein de choses. Après, on a tendance à oublier. J'ai mis un temps fou à comprendre par exemple que ma culture d'adolescent est une culture de BD. Mon père a une énorme collection de BD et j'en ai lu beaucoup, beaucoup plus que des livres, mais je n'avais pas de recul là-dessus. Ce qui m'est resté par exemple, c'est *Le Vagabond des Limbes*, les *Thorgal* aussi, évidemment, je les ai tous lus. D'autres trucs comme *La Quête de l'oiseau du temps*, ça m'a marqué, ça m'a construit.

CB : Il faut rejouer au JdR alors. Qu'est-ce qui vous en empêche aujourd'hui si l'envie est là ?

AD : En fait, ça m'arrive encore de temps en temps, quand on se retrouve l'été, entre potes, en Bretagne, on joue parfois. Des petites parties épiques. J'ai un pote qui est un gros rôliste qui n'a jamais lâché et qui me fait jouer de temps en temps. →

“ Le jeu de rôle, ce qui est extraordinaire, c'est que la narration est vivante, mouvante. ”





L'étoffe dont sont tissés les vents

La Horde du Contrevent est devenu une œuvre majeure de la littérature française de SF, au point qu'un jeune universitaire s'est plongé dans un défi fou : écrire une analyse critique et littéraire de cet ouvrage. Pendant quatre ans, il a travaillé et rencontré régulièrement Alain Damasio pour approfondir son texte. Le résultat est passionnant et l'ouvrage est disponible dans toutes les librairies aux éditions Cosmo Orbüs.

« Globalement, beaucoup beaucoup d'auteurs viennent du jeu de rôle. »

CB : Vous écrivez des romans, est-ce que vous pourriez écrire un jeu de rôle ? Est-ce que l'envie pourrait vous titiller ?

AD : Le jeu de rôle, ce qui est extraordinaire, c'est que la narration est vivante, mouvante. Chaque table va modifier le récit. On modifie la trame mise en place en fonction des réactions des joueurs. Il y a un côté très plastique. Après, la différence, et pour répondre à la question, pourquoi j'écris des romans, et pourquoi le plaisir est immense, c'est que le roman est quelque chose d'abouti. Quand tu scénarises, tu as une trame, des notes, tu prévois des choses mais il n'y a pas l'aboutissement artisanal absolu du mot, de la phrase, de ce qu'elle véhicule en tant qu'émotion, de perception, de rythme... Et cette beauté-là, seul le roman l'offre. J'ai bossé dans le scénario pour d'autres médias, télévisuels notamment, et c'est frustrant, c'est une forme intermédiaire entre une bible et le réalisateur. Tout bon réalisateur, il prend le scénario et il fait sa sauce dans la chose finale. Il va complètement modifier, altérer. Quand j'étais président du Centre National du Cinéma aux nouvelles technologies en production pendant quatre ans, j'ai vu 500 scénarios passer. Et quand j'ai vu le résultat final des quelques projets qui aboutissent, je me suis dit : mais ce n'est pas le scénario que j'ai lu. Et c'est normal ! Ce n'est qu'une forme intermédiaire pour obtenir des financements, convaincre des diffuseurs... Ce n'est pas de l'art. Le scénario, et quelque part le jeu de rôle, ce n'est pas un art. Pas de l'art abouti en tout cas. La phrase oui. Finalement, ça me rappelle le débat suivant. Aujourd'hui, des gens disent : pourquoi faire de la peinture alors qu'on peut faire de la vidéo ? Mais moi je trouve qu'une peinture qui est capable de restituer un mouvement, de l'ancrer en toi par une image fixe, c'est fabuleux. C'est ce que dit (Gilles) Deleuze du tableau de Watteau où un jeune homme sourit sur la toile, ce qui est hallucinant, c'est qu'à chaque

fois que tu regardes le tableau, le jeune homme se remet à sourire, éternellement à chaque fois. Comme le cyprès de Van Gogh, à chaque fois que tu le regardes, tu le vois flamber et monter vers le ciel. Il a capturé quelque chose de façon incroyable. La vie encapsulée qui se libère à nouveau à chaque fois. Pour moi, un grand roman, c'est ça. Tu lis et tu libères un mouvement capturé dans des lettres figées en noir et blanc sur la page. Qu'est-ce que tu veux faire avec ça ? C'est tout fixe, et pourtant, à chaque fois, le mouvement naît, la dynamique, la magie opère. Et pourtant, comme les toiles, c'est figé. Donc la littérature me convient parfaitement. Mais être maître de jeu, c'est très jouissif. Je pense qu'il y a des inventivités narratives à des tables de jeu qui sont magnifiques aussi. Des histoires géniales. Des chefs d'œuvre de conduite d'aventure, de récit... Et puis parfois, c'est moins bien aussi. Mais c'est volatile, ce n'est pas figé, ça naît et ça disparaît... On est plus proche du conteur à mon sens que de l'écrivain.

CB : Est-ce que vous aviez un intérêt particulier pour le système de jeu, la mécanique, le game design ?

AD : À l'époque où je jouais beaucoup, je n'étais pas capable d'avoir un véritable recul ou un avis sur le *game design*, je n'étais pas fan des lancers de dés. Je trouvais plutôt que ça cassait la dynamique de récit. J'ai joué avec des gens où on limitait au max les lancers de dés. Quand je vois trop la mécanique, ça me sort de l'histoire. Après, à quinze ans, le dé à vingt faces, évidemment j'étais complètement fasciné par l'objet. Le côté fétichiste, je l'avais, je le trouvais trop beau, ça roulait bien, le suspense, tout ça... En revanche, je n'aimais pas les dés à quatre faces qui ne roulaient pas. [Rires]

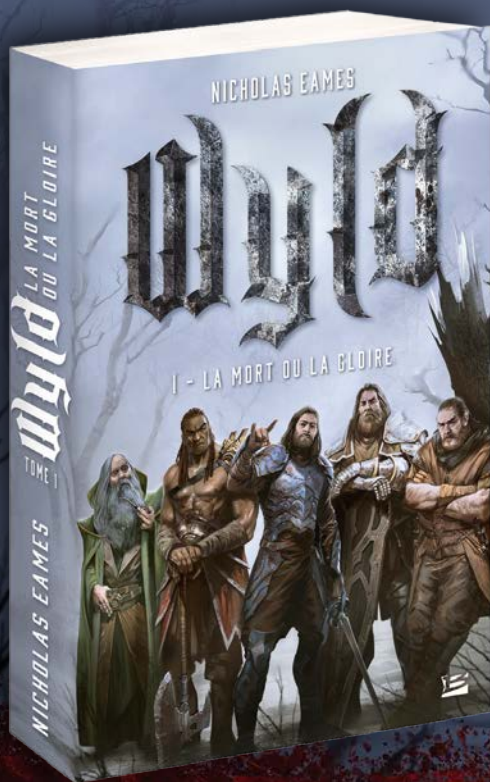
Propos recueillis par Damien Coltice, à Nantes

Photo de Antoine St Epondyle et Yohanne Lamoulère

Un grand merci à Antoine pour son aide, sa photo et plus encore !

LE MOIS DE L'IMAGINAIRE

Bragelonne



DÉCOUVREZ VOS NOUVEAUX HÉROS !

Ils sont grands, ils sont célèbres, et ils sont beaucoup trop vieux pour aller défoncer la plus grande armée de monstres jamais rassemblée.

Mais ce n'est pas ça qui va les arrêter.

« Ils sont bien rares ces livres de Fantasy épique qui allient la profondeur et le fun avec autant de talent. On est emportés dans une aventure extraordinaire avec une bande de héros qui deviendront vite chers à nos cœurs... et on rigole beaucoup.

C'est parfait. »

L'OURS INCULTE

ET RETROUVEZ
LES HÉROS
INCONTOURNABLES

NETFLIX

UNE SÉRIE
ORIGINALE
NETFLIX



TOLKIEN, VOYAGE EN TERRE DU MILIEU

Si Tolkien m'était Comté

Le JdR n'existait pas du temps de J.R.R. Il aurait pourtant fait un maître du jeu phénoménal. Son œuvre, et la façon dont il l'a construite, est une thèse qui, comme pour la Communauté, nous montre la route.



Fiche technique

Lieu • Bibliothèque François Mitterrand à Paris 13^{ème}

Dates • du 22 octobre 2019 au 16 février 2020 (fermé le lundi)

Prix constaté • 11 € - 9 € (jeunes de 18 à 25 ans, étudiants, professeurs)

Pour la première fois en France, la Bibliothèque Nationale de France célèbre un auteur à l'occasion d'une exposition événement. Cet auteur n'est pas des moindres puisqu'il s'agit d'un des fondateurs de la fantasy, J.R.R. Tolkien. « *Au fond d'un trou vivait un hobbit.* » Lorsqu'en 1937, J.R.R. Tolkien, brillant professeur d'Oxford, publie *Le Hobbit*, il est loin d'imaginer

que l'ensemble de ses récits fera de lui l'une des figures littéraires les plus importantes du XX^e siècle. Cette exposition dévoile quelque 300 pièces au fil d'un parcours dédié à l'homme et à son œuvre. Dialoguant avec les collections de la BNF, les manuscrits, dessins, cartes et photographies de l'honorable professeur d'Oxford permettent d'arpenter et de mieux comprendre le monde imaginaire forgé par l'auteur du *Seigneur des Anneaux*. Cette exposition exceptionnelle se tiendra du 21 octobre 2019 au 16 février 2020. Des événements ponctueront ces quelques mois, avec des conférences variées et la présence de spécialistes ou encore d'un des petits-fils de l'auteur, Adam Tolkien.

Expo de qualité

Si cette exposition est accessible à tous les publics (un livret pour les 7-12 ans est téléchargeable gratuitement sur le site de la BNF), elle est très riche en informations et d'une grande qualité. Écrivain, philologue et universitaire, J.R.R. Tolkien a construit, à travers ses nombreux récits, ce qui ressemble à





une « *mythologie* » moderne, avec ses héros, ses peuples, sa géographie, son architecture, ses arts et son histoire. Elle s'incarne dans une multiplicité de langues et une cartographie imaginaire – matrices de son univers. Il a ainsi cherché un moyen de parler du monde réel, en s'affranchissant du cadre de nos perceptions habituelles. Sur 1000 m², les illustrations et écrits de Tolkien ainsi que des photos de famille sont mis en relation avec de véritables pièces historiques. Des manuscrits anciens et illustrés présentent des exemples d'inspiration pour l'écrivain britannique. Des objets exceptionnels comme le cor de Roland, le jeu d'échec de Charlemagne, divers armes et bijoux, gravures et cartes, sont mis en avant pour nous immerger un peu plus en Terre du Milieu.

Cette exposition est un voyage, un périple à travers la vie de l'écrivain puis sur les différents territoires de la Terre du Milieu. Vous irez à Oxford mais aussi dans la Comté, dans la Moria et jusque dans le Mordor. Vous appréhenderez le monde imaginaire forgé par Tolkien : ses paysages, ses peuples, ses langues, le tout sans tomber dans la facilité de

photographies du film. Ce n'est pas une exposition sur le cinéma mais sur la littérature, l'histoire, la mythologie cachées derrière le *Seigneur des Anneaux*. Les autres œuvres de l'auteur ne sont pas en reste.

Des originaux

Pour la première fois en France, sont présentées des pièces originales de l'auteur, et l'exposition – codirigée par Vincent Ferré, spécialiste de l'écrivain et auteur du dictionnaire Tolkien chez *Bragelonne*, et Frédéric Manfrin – se veut adaptée au public français par l'ajout de ces pièces historiques et de références à la culture anglo-saxonne. Pour l'occasion, la BNF a collaboré avec le Tolkien Estate et la famille Tolkien et s'est associé à la bibliothèque de Bodley de l'université d'Oxford, qui a accueilli l'exposition « *JRR Tolkien : Maker of Middle-Earth* » de juin à octobre 2018.

Le parcours proposé est une occasion pour les rôlistes déjà fans de Tolkien de redécouvrir sa vision de son univers sans le vernis des variantes qui ont suivies les romans, que ce soit en jeu de rôle avec *JRTM* ou au cinéma. →





Des tapisseries médiévales donnent vie aux illustrations, l'aménagement de l'espace plonge le visiteur dans chaque lieu mythique de la saga. Vous verrez même le bureau sur lequel l'écrivain couchait ses idées sur le papier. Mais pour ce qui est de l'influence de Tolkien sur le monde littéraire et sur celui de la culture populaire, vous ne la trouverez pas dans l'exposition. Ces thèmes seront abordés sur le site internet de la BNF prochainement *via* la participation et le témoignage de spécialistes.

Maître linguiste

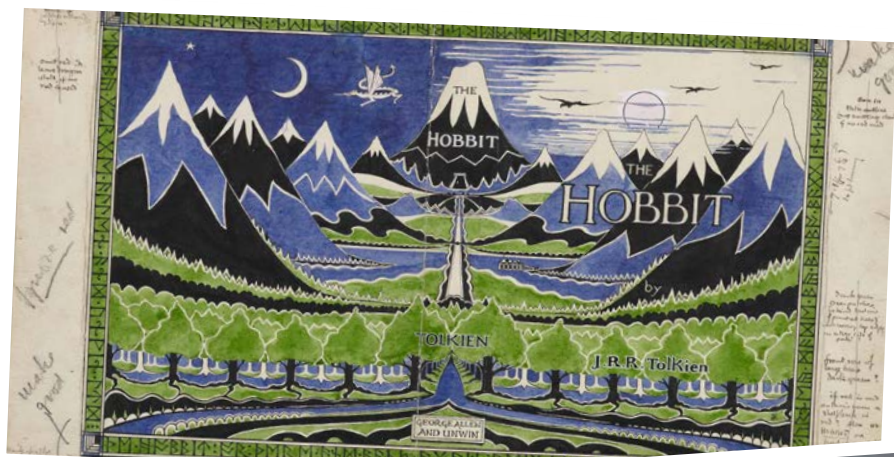
Tolkien était un expert linguiste. Un gigantesque arbre des langues qu'il a créées trône dans l'une des salles de l'exposition. Ses dizaines de branches illustrent son expertise dans le domaine, mise au service de son écriture. Chaque peuple, clan, la plus petite ramure a son propre dialecte. L'ensemble remonte jusqu'à une langue originelle, qui renforce la cohérence de l'histoire. À l'inverse, le parler des hommes s'inspire autant de ceux des elfes que des nains, mais aussi de celui des orcs. La

versatilité des hommes est inscrite dans ses racines étymologiques. L'un est tout, le tout est en un.

Les peuples sont importants pour Tolkien. À l'exception des nains, créations artificielles d'Aulë, tous sont des enfants d'Ilúvatar. Aucun n'est une caricature brossée sur un coin de table. Ils ont tous une raison d'être là. Bons ou mauvais, ils ont leur place sur Imbar. La première partie de l'exposition consacre une salle pour chacun d'entre eux. L'ambiance est spécifique dans les couleurs, l'agencement, les pièces historiques qui ont pu inspirer Tolkien. Même un féru de l'œuvre en apprend dans les nombreuses informations présentées. On retrouve une traduction fidèle aux textes originaux. Savez-vous vraiment qui sont les elfes des tonneaux ou Barbebois, qui vit à Fendeval ?

Maître cartographe

Tolkien était un perfectionniste. Avant de se lancer dans l'écriture, il dressait des cartes, dessinait des croquis, qu'il reprenait sans cesse pour les corriger. Il calculait précisément les temps de



voyage en Terre du Milieu. Il travaillait à rebours, s'appuyant d'abord sur des constats réalistes avant de prendre la plume. Ainsi, lorsque la Communauté se sépare, il mit en place un tableau journalier pour chaque groupe. Il y indiquait leurs rencontres, leurs itinéraires... établissant des scripts extrêmement détaillés de ses futurs récits.

Appliqué à l'extrême, il basait ses histoires sur ses propres dessins. On découvre comment Tolkien voyait Arda. Il s'est inspiré de sa passion pour la campagne anglaise, et plus largement des paysages de son époque. On explore un monde vaste et sauvage, au cœur duquel des oasis de civilisation sont nichées. Loin de l'iconographie convenue, encore plus des deux trilogies cinématographiques, ses dessins sont de petits havres tout en rondeurs. Seuls les lieux les plus maléfiques sont figurés par de longues tours effilées. Comme pour la traduction des textes, l'œuvre a été souvent adaptée, oubliant l'idée initiale du maître.

Maître conteur

Tolkien a d'abord écrit pour ses enfants. *Le Hobbit* commence comme un conte, au ton presque infantile. Derrière cette espièglerie de premier plan, il installe une ambiance bienveillante. Rapidement pourtant, l'atmosphère

s'alourdit. L'éclat candide se nuance d'ombres, qui laissent progressivement la place à l'obscurité. Il résumait cette séduction du pouvoir, qui pousse à la corruption, à une simple phrase : rien n'est mauvais au début. Tous y plongent un jour. Elfes, Nains, Hommes sont séduits par les ténèbres et succombent à son appel. Jusqu'à ce que la lumière, d'abord timide, triomphe finalement.

Ami de C.S. Lewis (auteur du cycle de Narnia), il a beaucoup échangé avec lui. Sa bibliographie est impressionnante et trop méconnue, occultée par son œuvre maîtresse. Ses textes historiques et ses poèmes allégoriques sont nombreux. Son travail d'universitaire était aussi important que sa passion pour l'écriture. Il a mis ses connaissances au service de sa plume. Il aurait fait un sacré rôliste.

Nathalie Zéma et Olivier Halnais



CHISLAINE PUJOL

« Le JdR développe l'élasticité du cerveau »

Son métier, c'est d'écrire, d'adapter, de raconter des histoires pour la télévision. Scénariste et réalisatrice, Ghislaine est également une rôliste depuis de nombreuses années. Elle a accepté de nous parler de son métier et de la place qu'occupent les jeux de rôle parmi ses influences.



**Ghislaine Pujol's
Digest**

Ghislaine Pujol est née en 1974. Après des études de philosophie, elle est lauréate du prix Junior de meilleur scénario Sopadin en 1999, avec un long-métrage d'anticipation. Diplômée du conservatoire européen d'écriture audiovisuelle en 2001. Scénariste et directrice d'écriture en animation-jeunesse, formatrice en scénario et dramaturgie, elle est spécialisée en séries d'action-aventure et de « genre » : science-fiction, fantasy, fantastique, etc. On lui doit notamment, parmi la vingtaine de licences sur lesquelles elle a travaillé, la saison 1 de *Code Lyoko*, *Kid Paddle*, *Les Nouvelles Aventures de Spirou* et *Fantasio*, *Les Légendaires* (adapté de la BD éponyme), *Marblegen* (actuellement diffusée sur TF1) et *Team DroniX* (prochainement sur France Télévisions).

Casus Belli : Pourrais-tu nous expliquer en quoi consiste ton métier ?

Ghislaine Pujol : Le scénariste écrit des histoires, un peu comme des pièces de théâtre : il décrit des actions, avec des séquences selon les décors, et les dialogues. Ensuite, ce qui sera dans le scénario va être dessiné par des *storyboarders*. Ainsi, la première chose que l'on fait, c'est un scénario très précis, puisqu'il va être vu à l'écran. Pour cela, on nous fournit une bible qui définit l'univers, les interdits, les obligations, c'est en quelque sorte le cahier des charges de la série. On y trouve des descriptifs du monde et des personnages. Parfois, on a la liste des décors disponibles, ou des *props*, c'est-à-dire les objets que l'on peut intégrer dans nos histoires.

Ensuite, on répond à un interlocuteur de la production qui est le directeur d'écriture. Celui-ci encadre les différents scénaristes de la série. Il vérifie que les textes présentés correspondent bien au cahier des charges de la bible et aux contraintes déterminées par le producteur et le réalisateur qui décident de ce qui est faisable ou pas. Surtout, il contrôle que les épisodes correspondent à ce que veut le client final,

c'est-à-dire la chaîne de télé. Il peut également retoucher les textes afin de les améliorer, ou les raccourcir pour qu'ils respectent le timing. En effet, on a un format d'épisode (7, 13 ou 26 minutes) à respecter. Il peut aussi faire ce que l'on appelle un « *polish* » des dialogues, c'est-à-dire les retoucher pour aboutir à une uniformité des tons, pour que tous les personnages parlent de la même façon dans tous les épisodes.

Ainsi, pour tenir notre planning (on a 26 ou 52 épisodes à écrire en un an), il faut avoir plusieurs scénaristes qui écrivent une même série.

De plus, l'écriture d'épisode comprend plusieurs étapes. D'abord, on présente un *pitch* résumant l'histoire de l'épisode au producteur, au réalisateur puis à la chaîne, et chacun doit le valider. Vient ensuite le synopsis, à savoir le déroulé détaillé sans les dialogues, et après on passe à la continuité dialoguée qui est le scénario en tant que tel. À chaque étape, quelqu'un donne son avis. Il y a donc un ping-pong permanent entre tous ces intervenants et il faut, en tant que directrice d'écriture, que je tienne le planning et que je livre les épisodes car, dans la foulée, la production va embaucher des *storyboarders*, des graphistes, etc. Les auteurs

dont j'ai la charge doivent donc me rendre les textes à temps car sinon, c'est toute une chaîne de production qui se casse la figure.

Finalement, en tant que scénariste, on crée vraiment une histoire et, en tant que directeur d'écriture, on fait plus le diagnostic de l'histoire, on la répare, on donne des conseils, des idées, on a le recul nécessaire pour voir ce qui fonctionne ou pas. On est aussi la personne qui règle les problèmes : par exemple, s'il n'y a pas assez de budget pour faire le décor imaginé par le scénariste dans l'épisode, on essaie de réfléchir avec lui à transposer la scène qu'il a décrite dans un autre.

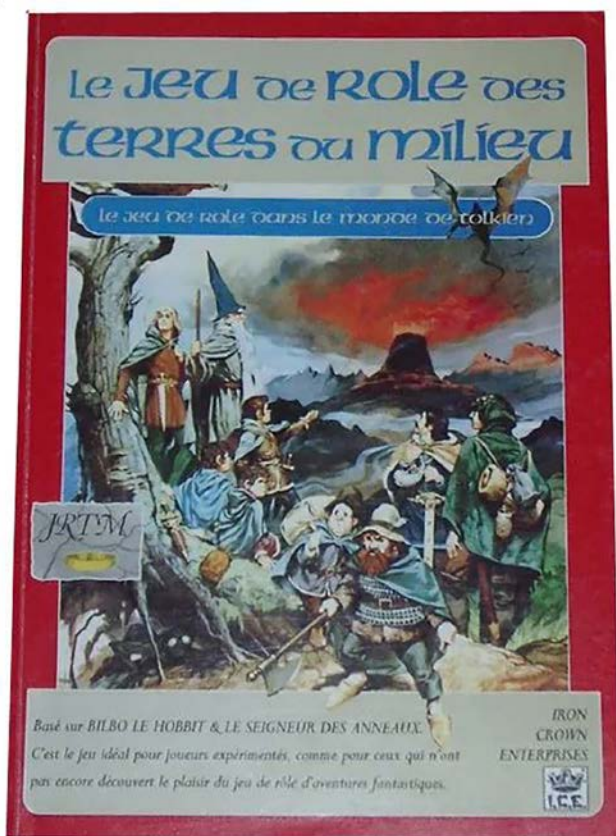
CB : Bibles, world et character building, importance de la cohérence... Peut-on dire que ce sont des façons d'aborder la fiction assez proche de celle que l'on retrouve en jeux de rôle ?

GP : Oui, mais dans un univers de contraintes considérables. Parmi celles-ci, il y a la cible, à savoir les enfants. Ainsi, il y a des thématiques ou des niveaux de complexité d'histoire qui me sont interdits. Par exemple, je n'ai pas le droit aux armes à feu, il faut être très vigilant avec la violence. Il y a aussi le format, le budget, tout ce qu'on écrit doit être dessiné et ça implique d'embaucher quelqu'un pour le faire. Les effets spéciaux coûtent cher ; un décor, si c'est de la 2D, c'est raisonnable, si c'est de la 3D, ça implique de designer et modéliser tout l'espace. Donc, on ne peut pas décréter sans trop y penser que les personnages prennent le train s'ils ne l'ont jamais fait, il faut savoir s'en tenir aux décors récurrents de la bible. La vraie différence, c'est qu'en jeu de rôle, on peut explorer. On peut se dire : « *qu'est-ce que j'ai pas fait faire aux joueurs ? Allez, aujourd'hui, je les amène à Londres* ».

Enfin, il y a l'avis de la chaîne de télé qui est extrêmement important, puisque c'est elle la cliente finale, puis les enfants, contrairement au jeu de

rôle où notre public et les acteurs sont nos joueurs. En dessin animé, chaque étape de la conception d'une histoire est contrainte, contrôlée, fliquée, presque, par la production, par le réalisateur, par le scénariste, par la chaîne de télé et les différents coproducteurs. Si on fait une coproduction avec plusieurs pays, chacun va avoir son mot à dire, et parfois les interlocuteurs se contredisent. C'est là que l'on rigole, et que l'on doit refaire plusieurs versions.

Autre différence : la plupart des chaînes veulent pouvoir diffuser les épisodes d'une série dans le désordre. Par conséquent, c'est très rare de pouvoir faire du feuilletonnant en France, contrairement à une campagne de jeu de rôle où les histoires se suivent. Donc, toutes les histoires qu'on écrit doivent se terminer. ➔



“ J’ai tout de suite maîtrisé, j’avais plus envie de raconter des histoires et de les faire vivre plutôt que de les vivre moi-même. ”



“ Mon but, c’est que les joueurs s’amusent. S’il faut les faire mourir pour cela, aucun souci. ”

CB : Comment as-tu commencé le jeu de rôle ?

GP : J’avais 13 ans, c’est ma meilleure amie qui m’en a parlé. Elle nous a fait jouer un scénario de *Jeu de rôle des Terres du Milieu*, et j’ai trouvé ça trop cool d’avoir une histoire que l’on peut vivre et que l’on peut créer au fur et à mesure, moi qui adorais en raconter et en écrire.

Je suis ensuite allée à *Jeux du monde* [boutique bien connue des rôlistes toulousains, toujours en activité] et j’ai acheté mon premier jeu, *L’Appel de Cthulhu*. J’ai tout de suite maîtrisé, j’avais plus envie de raconter des histoires et de les faire vivre plutôt que de les vivre moi-même. Finalement, j’ai attendu d’avoir 22 ans et d’être en club avant de devenir joueuse. C’est aussi peut-être pour ça que je suis scénariste, parce que j’ai passé toute mon adolescence à écrire des histoires pour les autres. D’ailleurs, quand j’ai fait le CEEA (Conservatoire Européen d’Écriture Audiovisuelle) par la suite, les professeurs nous ont dit qu’il était impératif de beaucoup écrire. Je leur ai répondu que j’écrivais des histoires régulièrement. Ils m’ont alors demandé combien. Comme j’étais en club de jeu de rôle et qu’on jouait vendredi soir, samedi et dimanche, j’en écrivais trois par semaine. Quand je leur ai répondu ça, ils m’ont regardé comme si j’étais folle, je pense qu’ils ne m’ont pas crue (rires).

CB : Quels sont les jeux de rôle qui t’ont le plus marquée ? Quels sont tes meilleurs souvenirs de parties ?

GP : *L’Appel de Cthulhu*, c’est mon premier, que je maîtrise toujours. En ce moment, je suis sur *Delta Green*. J’aime bien ce qui est contemporain. De plus, je pense qu’on peut très vite initier quelqu’un avec *Cthulhu*, que ce soit dans les années 1920 ou de nos jours. C’est un jeu facile, on peut très vite dégainer et en termes d’univers, et en termes de règles. C’est un peu mon jeu fétiche, surtout que j’aime bien

l’horreur. Je joue toujours avec le système Chaosium, j’ai essayé le Gumshoe, mais le Chaosium fonctionne bien, et ça fait 30 ans que je l’utilise.

Même si j’ai peu fait de médiéval-fantastique, j’ai joué à *Stormbringer* qui a aussi un côté *dark*. *Vampire* m’a aussi beaucoup marquée, avec son côté très narratif et très roleplay.

J’entends souvent que *Cthulhu*, c’est dur à jouer, que les PJ meurent, mais pas forcément : mon but, c’est que les joueurs s’amusent. S’il faut les faire mourir pour cela, aucun souci. Cependant, je joue depuis longtemps avec le même groupe, et ce n’est pas trop leur kif de faire mourir leur personnage. Je me débrouille donc pour qu’il n’y ait pas de morts inutiles, ou sur un jet de dés ; il faut que la mort ait un sens.

Les dix premières années, j’écrivais moi-même mes scénarios, j’ai découvert après qu’il y avait des suppléments qui contenaient des campagnes ! (Rires) Au départ, je n’achetais que le livre de base, ça me suffisait. Cela dit, j’ai du mal avec les suppléments : il existe beaucoup de campagnes dirigées, alors que j’aime bien surfer sur ce que sont les personnages. De plus, j’aime bien changer et faire évoluer mon histoire pour leur donner ou ne pas leur donner ce dont ils ont envie. Mais dans un scénario préécrit, on est moins libre. Par exemple, dans la campagne *Terreur sur l’Orient-Express*, que l’on n’a jamais finie, mes joueurs ne voulaient pas être dans le train. Ils étaient en voiture à côté du train, je n’allais pas les contraindre à y être. Un des scénarios se passe à Venise, et ils ne l’ont pas fait car ils n’ont pas pris l’accroche de l’intrigue : un type demande de l’aide alors qu’il est en train de crever dans un cimetière, et mes PJ lui ont fait les poches et ils sont partis. C’est donc un vrai challenge de raccrocher l’histoire à leurs actions parfois délirantes, et je ne



LES LÉGENDAIRES



© 2017 Technicolor Animation Productions / Groupe Delcourt / Patrick Sobra

veux rien forcer, comme j'ai pu le faire au début.

Ce que j'aime, pour créer un scénario de jeu de rôle, c'est partir des PJ, car généralement je leur écris un *background* sur mesure qui fait qu'ils évoluent, ou j'aide les joueurs à le faire. Ça peut être une faille ou un manque, en tout cas il faut que ce soit quelque chose de profond, et je colle ma campagne là-dessus.

L'une des meilleures campagnes que j'ai faites, c'était à *Cyberpunk 3.0*, qui est une espèce de bac-à-sable, plutôt mal fichue et assez dégueulasse. Finalement, cette édition est assez ratée : il y a plein de bonnes idées, mais elle part dans tous les sens. Mais c'est aussi ça qui m'a plu, j'ai pu mettre ma patte. C'est une de mes meilleures expériences en tant que MJ, et les joueurs ont manifestement beaucoup aimé. Finalement, ce qui compte pour moi, c'est d'avoir le *setting*, les objectifs, les

PJ et les PNJ. À partir du moment où je sais ce que veut un PNJ, je vais improviser ou écrire les actions logiques qu'il devrait faire pour remplir ses objectifs. Ce que je reproche aux scénarios du commerce, souvent, c'est de détailler ce que font les PNJ, les moments où les joueurs sont censés intervenir, ou en tout cas ne sont pas supposés rester spectateurs, et au final, s'ils ne font pas ce qu'il faut, l'histoire se passe sans eux. Pour moi, ce qui est fondamental dans l'écriture de scénario pour le cinéma, les dessins animés ou autres, c'est que le scénario ne se fait pas aux dépens ou sans les personnages. C'est les personnages qui motivent l'histoire. C'est *character driven*, ça revient quasiment à ce que le personnage apprend au cours de l'histoire, et l'univers arrive en second.

En parlant d'univers, un de ceux qui m'a beaucoup marquée, c'est celui d'*Ambre* : des règles très bien ➔



“ C’est un vrai challenge de raccrocher l’histoire aux actions parfois délirantes des joueurs, et je ne veux rien forcer. ”

faites, pas de dés, que de l’opposition entre personnages. On a fait de longues campagnes très sympas. *Vampire* aussi, ou *Dark Earth*, je trouve que l’univers est super, la boîte était bien faite et c’est bien écrit. J’ai apprécié de maîtriser ce jeu, et j’ai retrouvé dans sa conception même une vraie boîte à outils. Ce n’est pas étonnant, parce que Régis Jaulin est scénariste. Je l’ai rencontré quand je suis arrivée à la Guilde des scénaristes. Il y a pas mal de scénaristes qui sont ou ont été rôlistes, et ça suscite même des envies : j’ai fait jouer un scénario d’initiation à des amis parmi lesquels des scénaristes, des producteurs, et des anciens de l’équipe de TF1 !

CB : Quels sont les principaux apports des jeux de rôle dans ton travail de scénariste ?

GP : L’élasticité du cerveau, d’abord. Le fait qu’on est tout le temps en train de réécrire. En jeu de rôle comme quand on est scénariste, ça va très vite : quand un producteur ou une chaîne de télé vous dit : « *ça, il faut le changer* », je n’ai pas de souci à trouver une autre idée, je sais rebondir.

Ensuite, quand on me donne une bible littéraire pour une série et qu’elle fait 20 pages, ça me fait rigoler. Parce que j’ai lu tant de suppléments, et que je suis capable de lire des livres de 400 pages afin d’en tirer un scénario de jeu de rôle. Du coup, lorsque j’écris des bibles, j’ai tendance à en mettre vachement, alors que les chaînes ne veulent pas de choses trop compliquées. C’est à la fois un avantage et un défaut.

Je vois vite aussi, même si c’est très *D&D*, la fonction des personnages (*ranger*, *bourrin*, etc.), ce à quoi ils vont servir dans telle scène, telle dynamique, telle énergie, dans le groupe... Dans toutes les histoires, quand je crée un groupe de héros, je pense tout de suite groupe de joueurs. Les archétypes servent toujours, ça fait des réflexes faciles. Par contre, il faut rompre le cliché : même si ce sont de super outils,

parfois on tombe dans le cliché de la demoiselle en détresse ou le syndrome de la schtroumpfette, par exemple, et il faut savoir dépasser ces stéréotypes.

De plus, le jeu de rôle me sert parfois aussi à tester des choses, comme des effets de surprise ou de suspense sur mes joueurs pour voir comment ils peuvent passer sur un scénario. Et je m’en ressers, car un même scénario de jeu de rôle, tu le fais jouer à des joueurs différents, ça donne quelque chose de différent. Je me suis rendue compte que dans l’audiovisuel c’est pareil, un premier intervenant dans une chaîne de télé ne te dira pas la même chose qu’un second. Donc la perception, l’interprétation, le ressenti n’est pas le même, sinon il y aurait des recettes, et on n’en a pas pour faire des épisodes qui vont être adorés systématiquement. Les livres sur l’écriture de scénario sont des bases mais restent des outils, ça ne garantit pas que ton film va être bien. Il est donc nécessaire de toujours tester des choses.

Aussi, je mets souvent des clins d’œil à mes parties dans mes histoires : dans *Les Légendaires*, épisode 18, il y a une invocation à Cthulhu, avec le « *fhtagn* », etc. C’est énorme d’entendre ça dans une série animée ! Il y a aussi une référence à *Bloodlust* avec une épée-démon. Mes joueurs aiment aussi me donner des challenges, j’essaie de placer une baraque à frites actuellement.

Enfin, il y a aussi les recherches que nous faisons, rôlistes, pour l’écriture, on des fous furieux ! Pour *Marblegen*, j’ai écrit un scénario basé sur l’alchimie, et grâce à *Nephilim*, mes recherches avaient déjà été faites.

Après, en tant que rôliste, on est habitué à gérer des intrigues complexes et on ne se rend parfois pas compte que le public lambda est vite perdu face à ce genre de récits à plusieurs voix. On a l’habitude de faire cette « *gymnastique cérébrale* » et l’on est capable d’intégrer des rythmes et des formats narratifs un

peu particuliers, mais il faut garder en tête que ce n'est pas le cas de la plupart des gens.

CB : En quoi le jeu de rôle est-il une expérience unique ?

GP : Le joueur, c'est ton acteur et ton spectateur en même temps. Et ça, c'est assez précieux car ça te laisse des souvenirs de moments particulièrement forts, que tu ne pourrais pas avoir si tu les avais juste vus ou lus. Et puis, un scénario de jeu de rôle, tu peux le réinterpréter, le refaire jouer, lui apporter des variations. Il y a une vraie interaction entre le scénario, le MJ et les joueurs qui amènent leur personnalité, leur humeur, etc. Ce n'est pas texte figé.

De plus, nous les scénaristes, on écrit une œuvre éphémère. Elle n'est pas destinée à rester mais à être interprétée par des artistes, des acteurs, des réalisateurs, etc. Donc ce que l'on écrit, ce que l'on a en tête, ce n'est pas ce que l'on a au final. Alors que dans le jeu de rôle, on peut rectifier les choses ou les faire évoluer, et tu vois le résultat tout de suite. C'est un peu magique, car tu constates immédiatement ce que ça fait, et comment : en ajustant les choses, tu transformes ton histoire et ton personnage. Alors que *Marblegen* par exemple, j'ai commencé à écrire en 2016, et la série est encore en production. Et des fois, je ne sais même pas que c'est diffusé, j'allume la télé et je me dis : « *oh tiens, c'est à moi, ça !* » (Rires). Mais le désavantage du jeu de rôle, c'est que vu que ce n'est pas fixé ou figé, tu ne peux pas en garder une trace, et le scénario écrit ne suffit pas.

CB : Peux-tu nous parler des projets sur lesquels tu as travaillé récemment ?

Marblegen, j'ai fait la direction l'écriture et c'est actuellement diffusé sur TF1. L'auteur, Sylvain Dos Santos, a été rôliste. C'est l'histoire de quatre gamins passionnés de tournois de billes liées à

des créatures qui viennent du monde des esprits. Quand on joue, on peut l'invoquer pour créer un effet qui va influencer sur la trajectoire de la bille. Si une bille fait un carreau sur une autre qui contient également une créature, un combat s'engage entre les deux. Le résultat du combat va donner le résultat du carreau. Après, TF1, qui diffuse ce projet avait tout de même envie d'avoir des histoires, pas que du jeu. On a donc une partie match qui prend jusqu'à un tiers de l'épisode, et on a une vraie intrigue pour les deux tiers restants, centrée sur les personnages et la cosmogonie. Ce qui est bien, c'est que le premier épisode est le début d'un tournoi et que le dernier est la fin de ce même tournoi, avec le match final, et que l'on a pu placer des indices dans les précédents qui vont servir lors de ce final. Ce n'est pas facile de pouvoir placer ce genre de fils rouges, mais nos interlocutrices chez TF1 ont été très ouvertes, fun et à l'écoute.

Ensuite, j'ai enchaîné avec la direction d'écriture de *Team Dronix*. C'est une série d'action-aventure ambiance espionnage qui se passe dans un lycée. Elle met en scène des héros qui apprennent à concevoir et à piloter des drones. L'idée, c'est d'utiliser les drones pour découvrir les secrets de l'école, il y aura des courses et des combats. On a fini l'écriture en février et, comme sur *Marblegen*, la collaboration avec la chaîne de TV a été top : ils nous ont laissé travailler les noirs secrets de la série, et on a pu mettre du semi-feuilletonnant ! Ça va être une chouette série, riche en secrets, manipulations, révélations, pour laquelle on espère faire une saison 2.

Maintenant je travaille sur de nouvelles séries ancrées dans des mondes *heroic fantasy* et anticipation, donc je suis gâtée !

Propos recueillis par Coralie David

“ Le joueur, c'est ton acteur et ton spectateur en même temps. Et ça, c'est assez précieux car ça te laisse des souvenirs particulièrement forts. ”

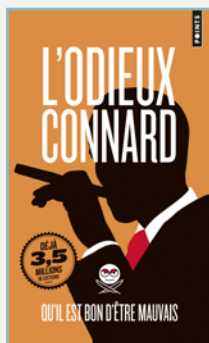




LE BILLET D'UN ODIEUX CONNARD

LAPIDONS-LES AU DÉ 20 !

Le guide des gens et des choses qui vous donnent des envies de strangulation autour d'une table de JDR. Treizième épisode.



Mais qui est cet odieux connard ?

Vous ne le connaissez pas ?

Odieux connard tient un blog de critiques de films désormais célèbre. Il en a même tiré deux bouquins, *Qu'il est bon d'être mauvais* et *La vie c'est bien, le cynisme, c'est mieux*. En fait, monsieur OC est aussi un rôliste. Et il a décidé de partager son vitriol avec nous désormais.

Le gars qui écrit toujours les mêmes backgrounds

Création de personnages ou prêtirés ?

Voilà une question que vous avez entendue – et posée – de nombreuses fois autour de vos tables de jeux. Tantôt parce que l'exercice de jouer un personnage autre que le vôtre peut être intéressant, tantôt parce que vous n'avez pas envie de passer trois heures à créer votre incarnation, le tout pour la jouer ensuite moins d'une heure puisqu'il est déjà tard, dites donc.

Oui mais voilà : qui a écrit votre personnage prêtiré ?

Car il existe une race maudite chez les MJ : ceux qui écrivent toujours les mêmes backgrounds. Généralement persuadés qu'ils ont un véritable don pour la chose, ils ne peuvent s'empêcher d'en écrire, encore et encore, pour voir leurs joueurs incarner ce que eux ont envie de voir autour de leur table.

Mais à aucun moment, ils ne se doutent qu'ils n'arrêteront pas d'écrire le même, et tournent en rond sur les mêmes idées, justement parce qu'ils ne laissent pas les joueurs apporter leur grain de création dans l'histoire.

Généralement, vous pouvez trouver ces êtres mystérieux en train de rôder dans les coulisses des jeux de rôles grandeur nature, pour la simple et bonne raison que cela leur permet d'écrire non pas

quatre ou cinq personnages, mais carrément soixante !

En France, où ces créatures sont nombreuses à rôder, elles finissent par se rassembler, et quiconque a déjà fait un GN dans l'hexagone avec *backgrounds* prêtirés a dû voir passer *a minima* quarante fois le même bousin par session de jeu s'il est allé aux bons endroits. *Background* qui ressemble peu ou prou à ceci :

Le personnage fait partie d'une équipe/d'un clan/d'une caste/d'un groupe

Le personnage a en fait des intérêts différents du reste de son groupe

Le personnage a un sombre secret qui risque de sortir durant la partie

Le personnage a une relation familiale/sentimentale méconnue de tous

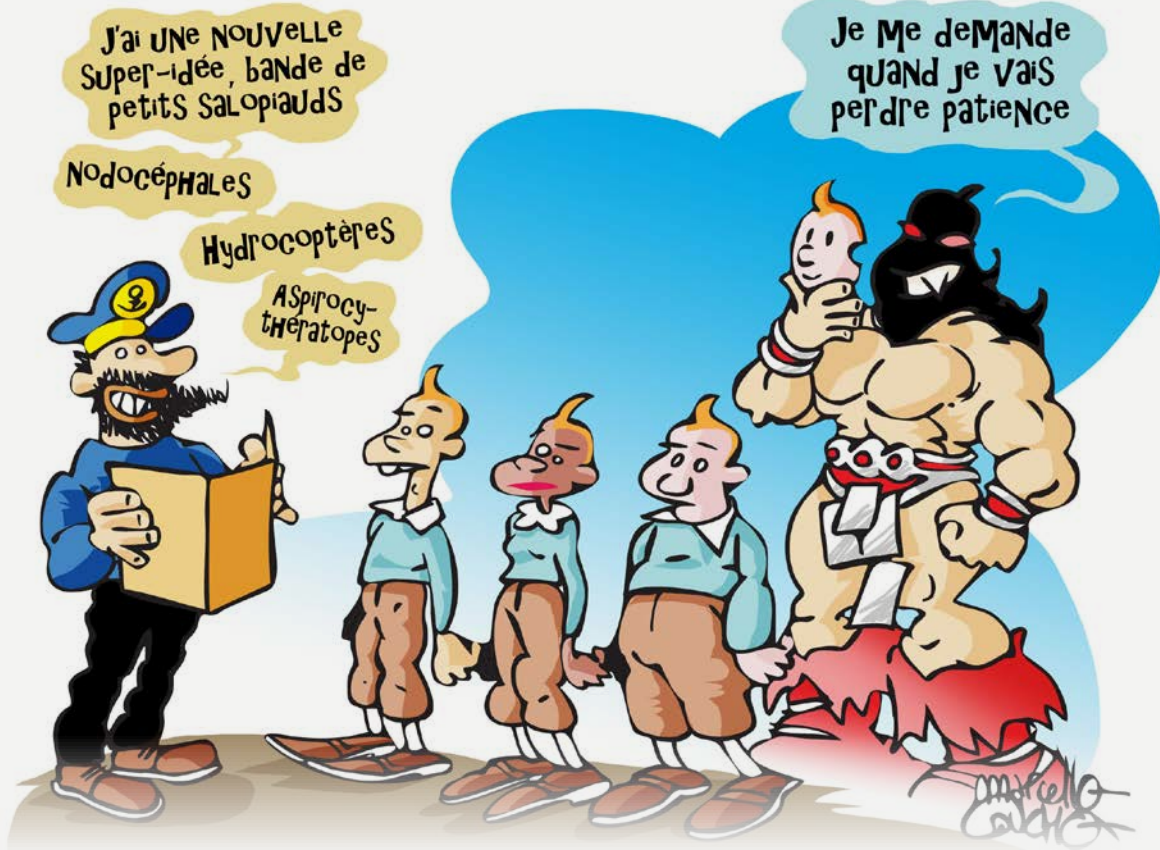
Inutile, donc, de vous casser la tête : tout le monde est un traître.

Apparemment, la seule idée que les joueurs puissent s'amuser en jouant ensemble et non les uns contre les autres est inimaginable. Mais on va quand même les mettre en équipe pour leur faire croire qu'ils ont des alliés ! Alors qu'en fait ils sont entourés de traîtres, et ce, pour la 262e fois consécutive ! Hihhihi, ils ne se douteront de rien !

Bien sûr, les larrons qui écrivent ces *backgrounds* vous diront que c'est pour "créer du jeu". Ma foi, si vous avez besoin de transformer tout le monde en filou pour que vos joueurs trouvent à s'occuper, peut-être serait-il temps de vous rappeler que vous êtes, MJ, supposé être

Game of Trolls

Monsieur Odieux Connard, dont vous lisez un billet chaque numéro dans *Casus*, vient de publier chez *Bragelonne* pour la modique somme de 14,90 euros une parodie en 256 pages de la fameuse série HBO, tirée des romans de GRR Martin, *Game of Thrones*, évidemment. « *Mémère is coming* », nous prévient l'Odieux et, si vous cherchez une inspi à Raoul médiéval, ne cherchez plus. Quelques très bons passages dans un exercice par ailleurs pas facile. Si vous aimez les productions de monsieur Connard, c'est pour vous.



celui qui écrit une histoire qui les intrigue suffisamment pour tenir. Ou si vous êtes un joueur, n'oubliez pas que parfois, pour vous amuser, vous n'avez pas besoin de poignarder votre voisin.

Et pour ceux qui savent déjà que le jeu de rôles grandeur nature est plus riche qu'un *Battle Royale* en costume, si jamais, comme votre serviteur, vous vous retrouvez un jour à une partie de ce genre, n'oubliez pas de vous montrer loyal. Car

les habitués s'attendent tellement peu à cela que finalement, c'est pour eux la plus grosse surprise du scénario.

Vous entendrez alors simplement, dans le lointain, la voix du MJ ayant écrit le *background*, voyant son travail réduit à néant, s'exclamer : "Traître !"

Quelque part, à quoi s'attendait-il ?

Odieux Connard
Barbare déchaîné Coucho

DANS CASUS BELLI N°33

C'est parti pour 2020. On a déjà beaucoup de choses à vous annoncer pour le prochain numéro. Mais alors beaucoup beaucoup...

Après *Menace X*, *COW* qui vient de se terminer dans ce numéro, la Rédaction n'enchaîne pas immédiatement sur un nouveau module pour *Chroniques Oubliées*. Ce qui ne veut pas dire qu'il n'y aura rien pour CO dans ce magazine. En effet, nos informations indiquent que le PDF du livre principal de Laelith sera bouclé, donc nous allons pouvoir commencer à livrer des scénarios pour la ville mythique du Roi-Dieu, le tout motorisé en *COF* et *Ho-D*. Premier scoop, bam !

Ensuite, dans ce numéro, vous trouverez également le tout premier scénario publié en création française pour *Pathfinder 2*. N'hésitez pas à lire la critique de *Croc* dans le numéro que vous avez en main ; dès le prochain numéro, vous aurez du matériel exclusif pour jouer en *french touch*. Côté scénario toujours, on nous annonce un grand scénario *Z Corps* p o u r le *Casus 33*, écrit par Ze Diac.

Mais il n'y a pas que les scénarios dans la vie. Pour le Bâtisse&Artifices, Romain Pelisse et son orchestre nous emmènent du côté de *Star Wars* pour la description en détails d'un astéroïde qui recèle bien des surprises. Un grand classique revisité. Au niveau des aides de jeu, on vous prépare également un dossier en 10 pages sur la théorie – et les exemples pratiques – pour créer son propre système de jeu.

Dans les critiques, sont déjà au frigo le retour sur *Vampire*, édition 20^e anniversaire *Dark Ages*, la Boîte de base de *l'Appel de Cthulhu*, *Shadowrun Anarchy*, la totale de *Dieux Ennemis*, *Icons* ou encore les derniers suppléments pour *Cthulhu Hack*. Enfin, on est également très fier de vous annoncer une interview de la star Brandon Sanderson, auteur notamment de la série *Fils-des-brumes* et évidemment rôliste jusqu'au bout des ongles.

Je m'arrête là parce qu'il le faut. Mais tout ça promet beaucoup !

À très vite donc...

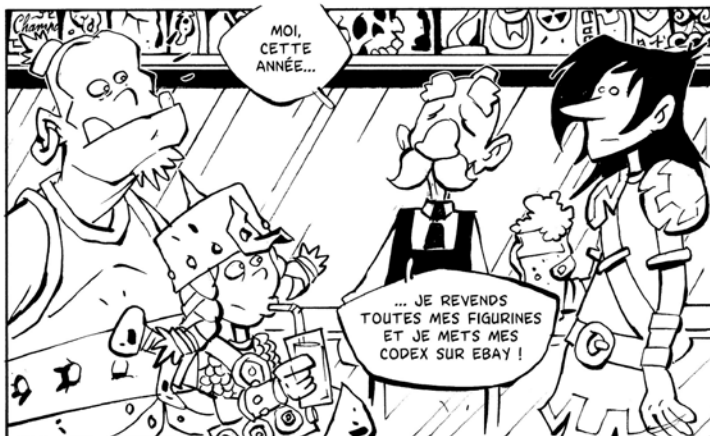
Thomas Berjoan et toute l'équipe Casus



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS SUR
www.black-book-editions.fr

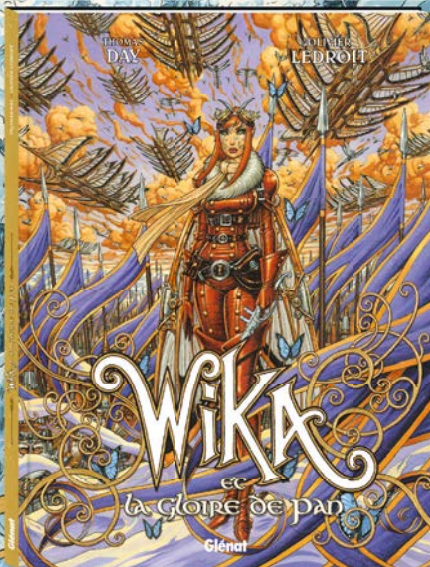




THOMAS
DAY

OLIVIER
LEDROIT

WIKKA



Suite et fin

Tome 3 disponible au rayon BD
le 30 octobre

Exposition à la Galerie Glénat
du 21 novembre au 11 janvier

50^{ème}
édition
Glénat

RETROUVEZ NOS CATALOGUES SUR www.glenat.com



21-23
FÉVRIER 2020

PALAIS DES FESTIVALS
ET DES CONGRÈS

CANNES
FESTIVAL
INTERNATIONAL
DES JEUX

JEU
LIKE!



Réservez votre
PASS VIP 30€

sur festivaldesjeux-cannes.com

ENTRÉE
GRATUITE
10H-19H

#FIJ2020

WWW.FESTIVALDESJEUX-CANNES.COM

UN ÉVÉNEMENT #MAIRIEDECANNES
RÉALISATION PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS

App.
FIJ Cannes

CÔTE d'AZUR
FRANCE

PALAIS
DES
FESTIVALS
ET DES
CONGRÈS
Cannes

